GAME SOFTWARE

1998

GAME 风景线

2



电子游戏软件

98年第一力作破土惊蛰

格斗游戏的旷世经典《‘96格斗天书》风靡神州，期待已久的3D版终于登场，拥有《格斗天书》，对战不再输。



秘宝绝杀，谁与争锋

最火爆的游戏、最权威的制作、最精美的印刷、最低廉的价格。

● 集结最新最经典的19部3D格斗游戏，迫力满点

● 170余位江湖浪子亲自教学示范展示绝代风华

2月中旬预定全国发行

定价：24.00元

《电子游戏软件》制作—信心的保证

大32开全新开本，160面彩页，112面黑白，前所未有的豪华制作。

当新春的钟声敲响，谁还在寒风似箭、雪花飘飞的街道流浪！就是他们，一群侠骨柔肠的勇士们。还有我们——这群流连于GAME中的闯关族，望穿秋水去吧！

98·2期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……3

次世代天空

樱大战2(SS)……9
光明力量Ⅲ王都的巨神(SS)……13
金田一少年事件簿·星见岛复仇记(SS)……16
土星花式滑雪SSS(SS)……18
英雄传说Ⅲ·白魔女(SS)……20
个人危机(SS)……21
引爆业界的敏感话题……22
前线任务·抉择(PS)……44
陆行鸟之不思议的迷宫(PS)……46
宇宙飞行饲养员＋画谜(PS)……49
格斗力量(PS)……50
浪漫传说·开拓者(PS)……52
星海传说2(PS)……53
死或生(PS)……54
OVER BLOOD 2 (PS)……55

天堂任鸟飞

国产游戏万花筒：
甲A(FC)……29
火炎之纹章Ⅱ～圣战的系谱～(SFC)……25
风来的西林—月影村的怪物(GB)……27

世嘉世家

太空战士……23

科普园地

游戏制作入门(二十二)……43
动作捕捉技术 MOTION CAPTURE……41

目 录

格斗天书

从《御意见无用》连续技说起 …………………37

霸王垫之饿狼 RBS、动作游戏随想 ………38

秘技天地

秘技偏方 ……………………………………56

蓦然回首

人间五十年之二十——丰臣家的决战 ……………59

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………73

大墙画廊 ……………………………………76

游戏点评

GAME BAR ……………………………………78

彩版目录

插 1: 《樱大战 OVA ~ 樱华绚烂 ~》

插 2、3: 《新·武器格斗游戏》(ARC)

插 4、5: 《救火奇兵》(SS)

插 6、7: 大墙画廊 彩版 VOL.13—情深一往

插 8、9: 插页《侍魂 SAMURAI SPIRITS》(ARC)

插 10: 大墙画廊 特别版之春光乍泄

插 11: 吴有为画稿之《SNK 百位 GAME 人贺新年》

插 12、13: 《武士之刃 2》(PS)

插 14、15: 《WAR ZARD》(ARC)

插 16: 《光明力量Ⅲ·王都的巨神》(SS)

邮购信息

★《'96 格斗天书·终结版》(数量有限) ·每本 24 元

★《'97 下半年合订本》(数量有限) ·每本 29 元

★《'96 下半年合订本》 ·每本 29 元

★《97 增刊》 ·每本 24 元

★《格斗天书·3D 版》 ·每本 25 元

(以上价格含挂号费 1 元)

★97 年杂志除第 12 期外全部售完。
每本 6.40 元(邮费免取)。

致歉:《'94 合订本》、《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》、《97 上半年合订本》、《'96 格斗天书》(原版及修订版)、《'97 秘技宝典》、《世嘉专辑》均已售完,请勿汇款。

98 年第一力作:《格斗天书·3D 版》

97 年初,长青书《'96 格斗天书》面世,98 年春节后《格斗天书·3D 版》将破门而出。19 部 3D 格斗游戏部部精彩无限,170 余位江湖浪子个个豪情万丈。160 面彩页,112 面黑白,火烫出炉!定价 24 元。

让我们重温当年《'96 格斗天书》的广告:

当平安夜的钟声敲响,谁人还在秋叶寥落,雪花飘飞的街道流浪!就是他们,一群侠骨柔情的勇士们。还有我们——这群流连于 GAME 中的闯关族,望穿秋水去吧!



TOPICS & ETC.

本刊评 97 年游戏业界十大新闻

国内十大新闻

1、国内媒体逐渐关心游戏界

国内媒体对游戏业界的关心爱护有加，游戏业开始为人们所承认，并进入正常调整期。舆论也加强了监督和导向的功能，电玩市场开始健康而有序的发展。本刊一直及时转载有关报导和评论，为中国电玩业奉上了一份微薄的力量。

2、四通国际贸易公司代理发售土星主机及软件

一个连日本新闻界都报导了的消息，可见国外企业对中国市场的未来还是有一定重视的。世嘉甘愿第一个吃蟹也不怕被蜇，足见决心之大，立场之坚定。本刊去年对此亦有多次详细报导，读者不妨体会一下其中的奥秘。

3、上海文化娱乐业协会成立

既然是国内街机发展最好、最健康的城市，自然有其独特而有效的管理方法。娱乐协会的设立，可以起到政府行政手段所达不到的作用。南梦宫作为其中的一员，自然更有一番感慨在心头。详情请看本刊 97 年 1 月的综合报导。

4、PS 正式进入亚洲及香港市场

冲击水货市场的一个方法，也算是对世嘉投入大陆市场的一个回应。PS 的高销售额来源于其灵活多变的销售方式，推出带 VCD 功能的 PS 该说是适应形式。除了国内市场仍然由土星占领天下之外，PS 已成围攻之态势。（97 年 6 月）

5、香港游戏媒体格局发生变化

报纸对战之后是电玩专刊，虽有日人撑腰，GAME 通信仍然痛别香江。看来还是民族化的作品能够长久一些，全盘移植别人的东西毕竟缺少根基。媒体格局的变化同时掀起了版权的波澜，知识产权如今也成为时尚的话题。97 年内的系列报导将解开您心中的疑团。

6、电子宠物在国内失宠

曾经沧海难为水，除去小鸡也是云。此一时，彼一时，小鸡到底风光不再。许多事情都是这样的为难，我们究竟应该怎么办？（97 年 10 月）

7、SNK 上海游戏展开幕

SNK 不会抛弃街机，就象街机离不开上海。看见南梦宫洋洋得意，也难保别人眼红心乱。HYPER N・G 64 重现江湖，是否说明机皇的雄风尤在？（97 年 12 月）

8、EA 斥资购买甲 A 联赛游戏制作版权

40 万美元的代价，7 年的独占使用权。中国人的足球，落在国外游戏厂商的手中。这又一次带出了中国游戏业发展这个心酸的话题，国外的主机，国外的软件，土生土长中国选手的名字。这时的你，会是怎样的心情呢？97 年 2 月号有详细报导。

9、SEGA 渗透进入国内商业销售

商业的力量无孔不入，可口可乐也和世嘉打起了交道。有奖销售赠送土星，这个合作究竟是怎样展开的？97 年 12 月的报导或许可以告诉你。

10、北京举办春季 VR 战士 2 大赛

意料之外，情理之中。上海选手的获胜也许是最好的结果，据说一号高手尚未出山。随着 VF 大赛的成功举办，国内软件公司一系列的活动也得以顺利展开。当冠军手持世嘉颁发的证书时，有否想到其中的份量呢？（97 年 6 月）

97 国内综述

又是祥和欢乐的一年。国内舆论也开始对电玩注入热情的关注，上海率先走入电玩的平和发展期，造成的结果却是投币率的下降。南梦宫意欲大展鸿图，国内第一家电玩主题公园走向令人关注。

中国足球折戟沉沙，带走了亿万球迷的希望。EA 四十万美元打了水漂，但愿这不影响到国内高手的大名出现在 FIFA XX 之中，也算是走出亚洲迈向世界的第一步，让国内玩家多少有点欣慰。

世嘉终于在中国看到一线曙光，四通代理土星成绩有目共睹。找到可口可乐推销商品，SEGA 也算不枉此行。索尼、任天堂亦是虎视眈眈，国内市场潜力不容忽视。香港电玩书刊硝烟弥漫，“GAME 通信”终于败下阵来、“GAME PLAYERS”独领风骚。

电子宠物风光一时，转眼之间满街都是。生命诚可贵，小鸡价更高，买了回家没安宁，一会儿唧唧一会儿喳。电子生命终不长久，廉价感情挥之即去。

VF 中国大赛终于开幕，上海选手夺冠，东洋高手铩羽而归，幕外玩家心有不甘，来年 VF 3 自然又有一番恶战。

365 个日子逝过，虎啸龙腾又一年。寒冬已来，暖春不远，花开有日，花香会再。

海外十大新闻

1、世嘉万岱婚约解除

世嘉与万岱的婚变大概是年度中报导最多、也最受读者注意的海外新闻。从 3 月到 7 月，杂志的特写连续不断。编辑和读者的心一样跌荡起伏，最后以失望而告终。看来“婚姻”大事不那么简单，哪怕门当户对也不易成。

2、世嘉新主机呼之欲出

世嘉新主机的流言随着土星销售走势的下跌逐渐拉出一根小阳线，反弹的力度很强。尤其是微软宣布加盟之后，中山先生底气也足了，说话也响了，大冷天穿汗衫也不感冒。有关的消息杂志从 4 月刊开始到现在，象拧毛巾似的滴滴答答就没停过，好戏肯定在后头。

3、PS 产量突破 2000 万台

自打史克威尔宣布加盟 PS 之后，这就成了意料之中的事。索尼的家用电器一直都处于买方市场，PS 有多少存货都保不住。任天堂的马其诺防线已被攻克，新帝国的轮廓已然成形。详情请参阅本刊 97 年 10 月的报导。

4、FF7 销量超过 300 万份

墙头草随风倒，史克威尔的背信弃义居然也没有被人非议。任天堂苦心栽花花不开，PS 无心插柳柳成荫。史氏固然对索尼功不可没，PS 也给 FF 装上了一对梦幻的翅膀。FF7 的惊人销量无疑是双方合作的产物，97 年 5 月号有内幕披露。

5、M2 开发中止

松下的一块鸡肋终于被吐了出来，剩下的只有深深的遗憾。看来游戏圈也不是谁都可以上的，3DO 的失利给其它公司敲响了警钟。（97 年 9 月）

6、SNK 与 KONAMI 分别推出新基板

三维游戏已成为电玩的主流，SNK 和 KONAMI 雄风尤在，推出的底板亦不容小窥。只不过好花还要绿叶扶，没有强力软件的支持，再好的底板也是空欢喜一场。97 年 4 月号和 8 月号会告诉你个中缘由。

7、ENIX 进军次世代

这当然是迟早的事，然而 ENIX 下手之慢也让人瞠目。史克威尔的风光更衬托出 ENIX 的昨日黄花，然而不管怎么说，加入次世代也多少是进步的表现。但是 DQ7 究竟能有多大作为，谁也无法预料。（97 年 3 月）

8、史克威尔进入街机市场

进入次世代之后的史克威尔开始涉足多项领域。尽管此举是耶非耶难有定论，但史氏意图一统江山之雄心昭示无疑，与南梦宫合手必将使成品的销路和质量有所保证，不明之处可参阅 97 年 9 月的报导。

9、世嘉获得 CG 制作专利

令人吃惊的消息，意味着世嘉对高技术的独占，或者是任天堂、南梦宫等一代电玩巨头付出惊人的费用。他们究竟会不会俯首称臣？97 年 11 月的报导自会解开心中的疑团。

10、WARP 推出 REAL SOUND

游戏史上惊人的创举，饭野贤治再次对游戏概念进行解体手术。一个没有图像的游戏，其中的文化内涵必然非常充分。WARP 的独树一帜给电玩业带来了一阵新风，无论今后成功与否，这个胖子都将在电玩史上落下浓烈的一笔。（97 年 5 月）

97 海外综述

寒风凛冽，滴水成冰。虽然独缩小楼成一统，却仍关心天下大势走向。97 年风起云涌，变幻无常。世嘉、万岱闪电热恋，爱得如胶似漆，俨然幸福一对。谁知风云突变，转眼情人成仇家，翻脸不认人，过河又拆桥，可叹月有阴晴圆缺，世事难料准，此事古难全。

PS 后来居上，小子抢了老大的位子，任天堂则是廉颇老矣，只能吃饭，看着索尼横行敢怒不敢言。史克威尔关键时刻反戈一击，山内溥养虎成患终遭报应。说起来史氏真是生正逢时，牛年大吉又红得发紫，伸起腰来顶上半边天，指手划脚挥斥方遒，眼望四海目空一切，满不把各位元老放在眼里。大军压境、乌云遮天，危难之中世嘉把绣球乱抛，风情万种又悄悄用“黑带”蒙上比尔·盖兹的眼睛，电脑奇才忽然发现原来世上还有此等容易赚钱的买卖，自然是心花怒放，横插一刀要在碗里分羹。中山隼雄苦苦等待的专利终于获得批准，手头发紧也只有厚着脸皮向同人讨债。饭胖子心直口快，虽然松下撒手 M2 让他伤心不已，但 D2 说什么也不会在 PS 主机上登场，WARP 和 SEGA 的亲密劲儿发誓要让索尼下不了台。话说回来胖子赚钱也忒有一套，造游戏不放图像还卖得不错，只是满耳的东洋话让中国玩家干着急没脾气。

唉，97 年，97 年，大事说不完。戴妃忽然命丧九泉，横井军平也跟着撒手人寰。东洋的银行公司象是碰翻了多米诺骨牌，可劲儿接着往下倒，一会儿连世嘉都说要裁员。难得好端端看会儿电视动画，又闹腾得孩子进医院。唉，97 年，97 年，业界前途看不见。有倒是中原逐鹿终有结果，且看来年谁再能够雄霸电玩。

强力软件加入世嘉新主机

本刊日本专讯（记者：KEN、杨琳）

即将于今年登场亮相的世纪末超级主机：世嘉 128 位元游戏机 DURAL 又有强力软件加入。据最新的消息称，“VR 战士 3.5”版（即目前在日本使用的组队对战版）将移植到该主机上，同时一个被称为“SONIC RPG”的节目也在制作中，同时投入的新作还有“SEGA SUPER GT PLUS”等。

SEGA 同时发表了 DURAL 街机互换基版的研制消息，据悉一个专门的小组已经开始着手开发工作，而 DURAL 亦被业界视为可替代 MODEL 3 底板的新一代产品，看来其威力不容小视。来自 CAPCOM 的未经证实的消息称，该公司对 DURAL 惊人的能力表示了很大的兴趣，公司已经在考虑签约合作的问题。

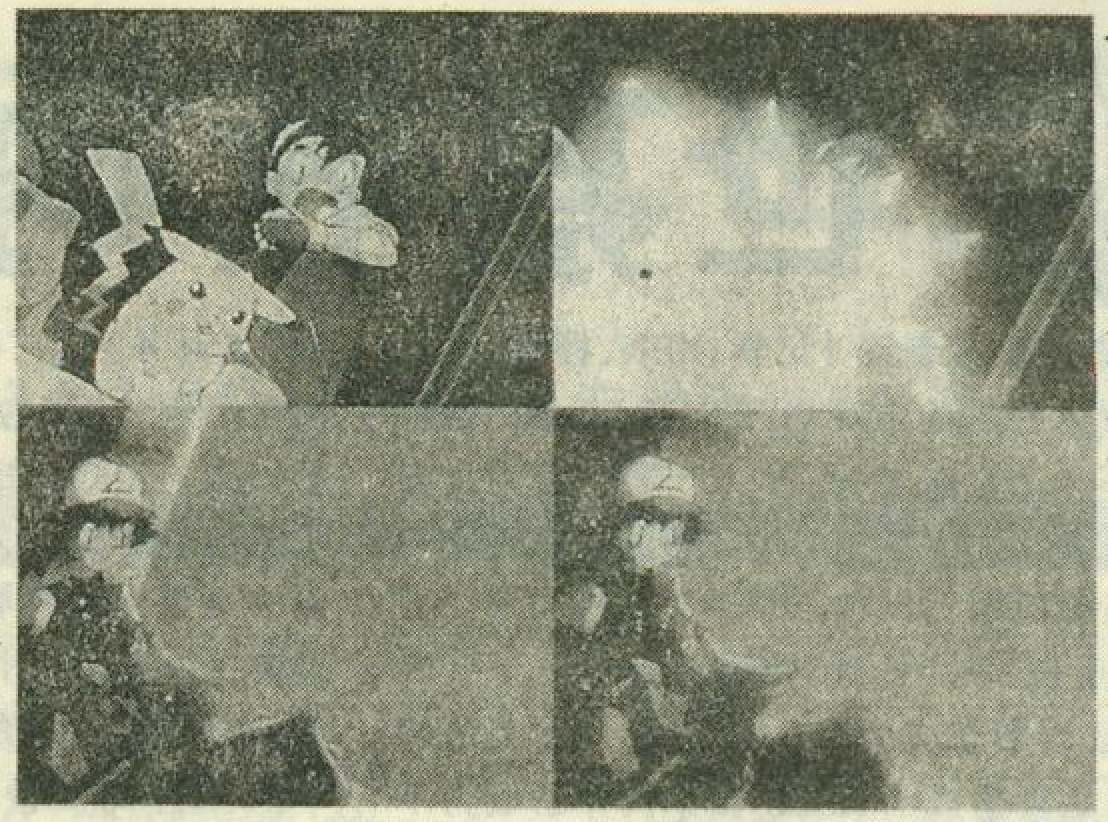
从另一个软件奇才 WARP 方面传来的消息称，饭野贤治因 M2 搁浅而暂停的“D2”（D 之食桌 2）计划已再度展开，新作将在 98 年 11 月发售。饭野曾经在去年的东京游戏展上宣布 D2 会在世嘉的主机上移植，但之后没有发表过正式声明加以证实。有消息称，鉴于目前主力机种的机能不甚理想，饭野极有可能将 D2 作为世嘉 128 位元主机的软件推出。目前 D2 的广告已经开始在日本的许多游戏杂志上刊登，但是 N64 或 PS 专门杂志上并没有该广告登出，这在某种程度上肯定了 WARP 新作将加盟世嘉的传言。

DURAL 强大的合作伙伴——微软所投下的力度也超出了人们的想象，业界甚至怀疑它才是导致世嘉与 3DFX 合作分裂的始作俑者。但是无论如何，微软将从 DURAL 的软件收益中获得不少好处，这是不容质疑的。

从美国世嘉得到的消息称，DURAL 最快将在 98 年的美国 E3 展上出现，届时展出的将会有成品主机和部分“惊人的软件”。按惯例 E3 展通常都在每年的 5 月份开幕，揭开 DURAL 神秘面纱的日子已经不远了。

EVENT

妖怪口袋震撼日本列岛 少年观众纷纷入院治疗



◀由于强光的刺激使许多孩子出现不良反应,国内动画业者应提高警惕。

本刊日本专讯(记者:KEN) 历史上第一例因观看电视节目而导致集体受伤的事件于去年12月16日发生在日本,在当日下午6时半由东京电视台放映根据同名游戏改编的动画连续剧“妖怪口袋”时,日本全国约有近550名儿童观众突发癫痫,出现呼吸困难、短暂视觉丧失等症状,被送入医院进行紧急救治。据医疗界最终发布的消息称,导致该病症发生的缘由在于:当动画放映到主角的宠物施展魔法时,有连续数秒的满屏红、绿颜色交替闪烁。正是这次强烈的刺激诱发了早期患有隐性光过敏症观众的癫痫病,从而导致了震惊日本全国的事件。

入院后的儿童在以后的一周内陆续康复出院,据医疗人士称他们将不会有后遗症产生。但是,由此引出的话题再次成为日本业界谈论的焦点,电子游戏对玩家的刺激和影响也重新被提了出来。

早在四年以前,英国医学界就曾针对电子游戏画面诱发儿童癫痫的问题提出过报告,当时虽有个别案例出现,但最终因证据不足而不了了之。以后日本的医学界也做过后续研究,但结论同样倾向于无害论。这次在日本发生的大规模受伤事件,无疑成为是对此最大的讽刺。

由于事关游戏界、动画界两大支柱产业,日本国内对事件的发生都非常重视,各界作出了不同的反应。任天堂和东宝影业公司(“妖怪口袋”的原创及动画制作公司)的股票在事发次日受此影响分别下跌,据悉任天堂“妖怪口袋”的软件销量也受到一定程度的打击;东京电视台则成立了专门的事件调查组详细调查事件发生的经过和解决善后事宜;其它动画制作所方面,则对采用日常绘画技法导致诱发癫痫的事件表示震惊和难以理解,他们会静待结论出现之后,再检讨更新技术的可能性。

来自精神病专家的报告称,强烈光刺激造成癫痫并不是一种单一的现象,而是与致病人当时的体质、休息、紧张程度等息息相关的。作为收视率高达18%、在全国放映的动画片,“妖怪口袋”导致500多人入院,其比例并不能算很高。玩游戏也是如此,玩家只要控制连续游戏的时间,合理安排作息,不过分激动或沮丧,一般也不会诱发癫痫——事实上,在英国所做的报告中也提到,那些被游戏光闪烁刺激而引发癫痫的玩家,本身便属于过敏体质,并有隐性癫痫病原。

作为一种正常娱乐和游戏的方式,电子游戏同样有一个合理调配时间与频率的问题。对每一个玩家来说,这也是一种必须遵循的“游戏规则”。在正常情况下以正常的心态来接受游戏,发生这些事件的概率是相当小的,玩家大可不必惊慌失措。

TOPIOS & ETC.

“生化危机2”盗版横行 CAPCOM提请玩家注意



本刊日本专讯(记者:KEN) 虽然日本的“生化危机2”预定要到98年1月28日才正式推出,然而不少的港台和部分大陆玩家在12月中旬就已经拿到了一份单光碟的“BIO HAZARD 2”。该软件没有片头动画,内容也有部分的压缩和删减,但是比早期推出的演示版要完整得多。

据销售店称该软件是“生化危机2”的β版,然而从日本CAPCOM传来的消息称,公司从未正式或非正式地向外界推出过所谓“β版”的“生化危机2”。由于该游戏确实是一份供软件制作人员调试用的版本,所以业界传出了可能是因为港台电玩杂志要制作攻略而无意中泄漏软件的流言。

与CAPCOM签定了亚洲版“生化危机2”攻略本著作权的CINEASTE INT'L公司(“GAME PLAYERS”杂志的控股公司)在听到流言之后立即作出了反应,他们目前与CAPCOM公司作出了共同声明,表示CINEASTE INT'L从未拥有过任何“生化危机2”的测试软件,用来编写攻略本的游戏是完整版节目,而且编写工作是在日本进行的,受到CAPCOM总公司的严密监控,所以不可能有所谓“无意泄漏”的情况发生,CINEASTE INT'L同时也表示会追究诽谤者的法律责任。CAPCOM亦希望玩家不要贪图便宜而购买盗版软件,那样将会给自己带来不必要的麻烦。

此β版“生化危机2”在国内也有出售,想必是从香港流入内地的,如果能有大量廉价的正版软件,盗版并不难打倒。

EVENT 世嘉收购日本 ASCII

本刊日本专讯（记者：KEN、杨琳） 日本发行量最大的电玩周刊“ファミ通”也许将在不久之后更名为“サタ一通”，因为世嘉及其控股公司 CSK 已决定购买 ASCII 公司 40.7%的股票，以救 ASCII 于水火之中，而 ASCII 正是“ファミ通”的幕后老板。

虽然杂志更名只不过是杞人忧天的担心，但是世嘉成为 ASCII 合作伙伴已成为不容质疑的事实。其实细心的读者完全可以发现，从以前坚定的“反世嘉”，到如今的“兼容并蓄”，ASCII 的杂志风格已经有了微妙的变化。一些原本只在 SFC 或 PS 上推出的节目，如“工具系列”、“德贝赛马”等，也决定在土星上制作。作为对世嘉在危机关头支持的回报，ASCII 在今后肯定会加大为世嘉主机制作软件的力度，同时也会在宣传方面为世嘉大唱赞歌。掌握了日本最大电玩刊物的主导权，对世嘉新一代主机的推广无疑是非常有利的。

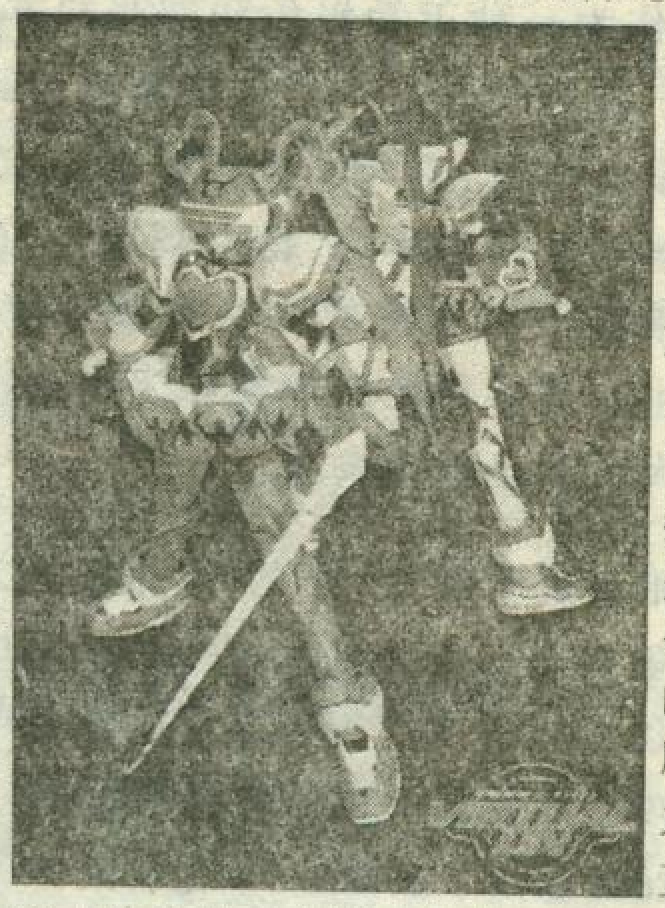
据悉此次世嘉购买的 ASCII 新股有 350 万股，CSK 更购买了 550 万股，ASCII 的命运无疑已经牢牢握在了 SEGA 的手中。

与此相对的是，由于境况不佳，美国世嘉可能在最近进行裁员。最近 SOA（SEGA OF AMERICA）内部纷传公司将裁员 80%，新年之后将可能有 200 名员工下岗，其中包括不少高级管理人员。SOA 的工作将会由日本世嘉来接替完成，而世嘉在美国的另外两家公司——SEGA SOFT 和 SEGA ENTERTAIMENT 暂时不受影响。

来自 SOA 的正式消息否认了以上的传言。发言人称公司目前没有裁员，今后也没有裁员的计划。但是事态今后的发展，却并不会因 SOA 的辟谣而变得轻松起来。处于困境中的美国世嘉究竟如何翻身，还是摆在中山隼雄面前一个非常严峻和紧迫的问题。

SOFTWARE MODEL 3 底板日趋成熟 大作续集纷纷登场

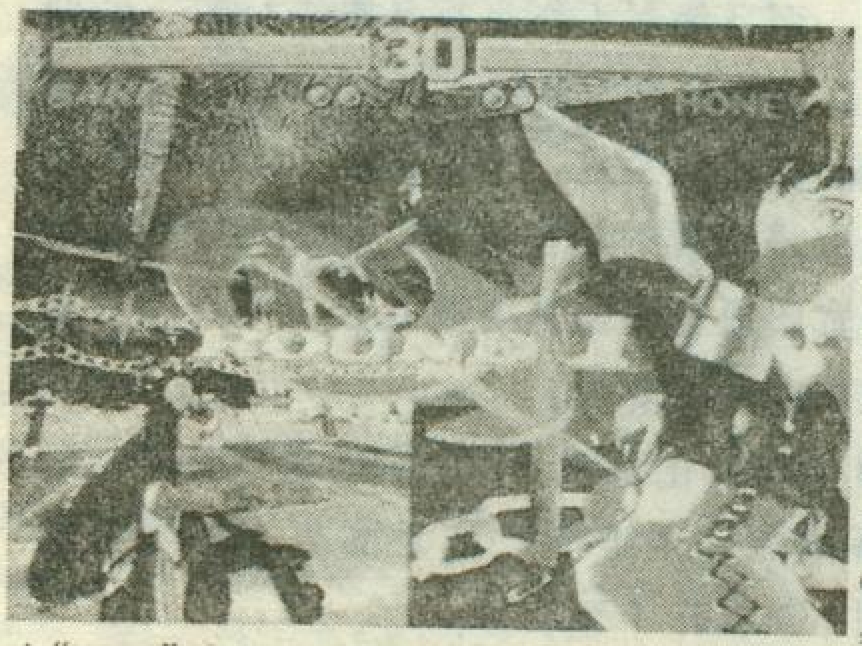
本刊日本专讯 （记者：KEN） 随着技术进一步成熟，MODEL 3 底板已逐渐成为世嘉的主力街机基版。继 VF 3 之后，一系列 MODEL 2 大作的续集将陆续在新底板上推出，新的狂飙即将掀起。



▶在日本很受欢迎的『电脑战机』，因为操作的原因在国内并不火爆。

目前在日本期待度最高的街机游戏“VIRTUA ON 2”（ORATORIO TANG — RAM）是 MODEL 3 最令人注目的作品。新作中增加了两名新选手参加三维的空间格斗，另外背景和人物形象也有了本质的提高，新的场景也有增加。新基版给玩家带来的震撼力是令人吃惊的，效果直逼工作站影像。

AM 3 为街机玩家带来的另两个巨作“FIGHTING VIPERS 2”（格斗之蛇 2）和“SEGA RALLY 2”（世嘉拉力 2）也是万众瞩目的巨作。“FV 2”的故事发生在原作 2 年之后，现在还不清除是否有新角色出现，但是人物的能力值重新做了平衡。游戏原来所具有的爽快感被继承下来，并有了进一步的发展，画面上更是有令人吃惊的表现。世嘉拉力也有望成为 98 年度最轰动的赛车游戏之一。



▲“FV 3”的画面将会比前作有很大的提高。

新作的发售日期除“FV 2”尚不明朗之外，“SEGA RALLY 2”已经确定将在 98 年春天正式推出，此外“VIRTUA ON 2”的推出日期虽然没有宣布，但由于其完成度已超过 60%，相信也会在今年秋天之前推出。

SOFTWARE “FORMULA 1 ’97” PS 版发售日确定

本刊日本综合消息 因版权问题而暂时停止发售的 PS 年末大作“FORMULA 1 ’97”，最近已确定了新的发售期。该软件将在 98 年 1 月 18 正式登场，苦苦等待的玩家终于盼到尽头。

预定在 97 年 10 月 9 日发售的“FORMULA 1 ’97”，被视为 PS 年末商战的大作之一。游戏中搭载了 97 年度一级方程式赛车的最新数据，所采用的赛道也完全根据实际赛道改编，实况解说员亦是一级方程式赛车专业解说员川井一仁，这个节目完全可以称得上是史上最真实的赛车游戏之一。因版权问题成为英国 FOA 的被告之后，索尼不得不强行中断销售，封存在各小卖店中即将出售的游戏软件，给自己造成了不小的损失，同时也失去了极佳的销售时机。

TOPICS & ETC. PS 日本突破千万销量 FF7 全球销量超过 500 万份

本刊日本综合消息（记者：KEN） 到去年 12 月末，索尼 PS 在日本的总销量已经达到了 1000 万台，成为日本历史上第四个超过千万销量的机种，前三个分别是 FC（具体台数不详）、SFC（1700 万台）和 GAME BOY（1700 万台）。任天堂帝国的根基已开始动摇。

此外，据日本业界内的统计，各公司主力机种到 97 年 9 月底在日本的发售量依次如下：任天堂 N64 247 万台、世嘉土星 520 万台、索尼 PS 860 万台、NEO · GEO CD 主机 45 万台。而海外的发售情况显然更倾向于任天堂，N64 主机在短短的 6 个月的时间销量从 342 万台上升到了 903 万台！PS 方面的销售总量则为 1140 万台，基础非常扎实但后劲不足。至于世嘉土星在海外的发售已基本进入停滞期，半年中仅销出 20 万台，总销售量亦仅为 296 万台，销售业绩甚至不如当初的 MD。



97年度游戏软件大检阅

日刊《ファミ通》认为97年度接近优秀的游戏

（排名不分先后）

31分组

御意见无用(SS、KSS、ACT、10月2日)
侍魂·天草降临(SS、SNK、ACT、10月2日)
三国无双(PS、KOEI、ACT、2月28日)
ZERO DIVIDE 2(PS、ZOOM、ACT、6月27日)
盗墓者(PS、VICTOR SOFT、ACT、1月24日)
武士之刃(PS、SQUARE、ACT、3月14日)
魔法草蜢(PS、BANDAI、ACT、2月28日)
浪漫传说·开拓者(PS、SQUARE、RPG、7月11日)
リンダキューブ アゲイン(PS、SCE、RPG、9月25日)
单橇滑雪2·精彩时段(PS、Web System、SPG、8月28日)
J联盟·胜利入球'97(SS、SEGA、SPG、3月14日)
实况世界足球3(N64、KONAMI、SPG、9月18日)
威尔莱的奇迹·超越36洞(SS、TND SOFT、SPG、2月28日)
第一猎手(PS、SQUARE、STG、11月20日)
黄金眼007(N64、NINTENDO、STG、8月23日)
雷亚战机2(SS、MEDIA QUEST、STG、10月30日)
命令与征服(SS、SEGA、SLG、4月25日)
信长的野望·将星录(PS、KOEI、SLG、11月27日)
怪物农场(PS、TECMO、SLG、7月24日)

日刊《ファミ通》评选出的97年度优秀游戏(满分为40)

类型	名次	节目名称	厂商	发售日	得分
ACT	1	TOBAL 2(PS)	SQUARE	4月25日	36
	2	街头霸王 EX PLUS α(PS)	CAPCOM	7月17日	34
	3	死或生(SS)	TECMO	10月9日	33
	4	X—MEN对街霸(SS)	CAPCOM	11月27日	32
	5	全日本职业摔角(SS)	SEGA	10月23日	32
	6	爆破推土机(N64)	NINTENDO	3月21日	32
	7	麻烦制造者(N64)	ENIX	6月27日	32
RPG	1	最终幻想7(PS)	SQUARE	1月31日	38
	2	最终幻想7·国际版(PS)	SQUARE	10月2日	37
	3	恶魔召唤师·灵魂黑克(SS)	ATLUS	11月13日	34
	4	月亮(PS)	ASCII	10月16日	32
SPG	1	实况力量满贯职棒4(N64)	KONAMI	3月14日	34
	2	J联盟·十一人战胜1997(N64)	HUDSON	10月24日	32
AVG	1	生化危机·剪辑版(PS)	CAPCOM	9月25日	33
	2	生化危机(PS)	CAPCOM	7月25日	32
STG	1	星际火狐64(N64)	NINTENDO	4月27日	36
	2	怒首领蜂(SS)	ATLUS	9月18日	33
	3	危机时刻+光枪(PS)	NAMCO	6月27日	32
	4	雷光风暴(PS)	TAITO	1月10日	32
SLG	1	德贝赛马(PS)	ASCII	7月17日	35
	2	J联盟·职业球会的创造!2(SS)	SEGA	11月20日	33
	3	千年××的兴亡(SS)	SEGA	3月20日	32
S·RPG	1	最终幻想·战略版(PS)	SQUARE	6月20日	34
	2	前线任务2(PS)	SQUARE	9月25日	32

30分组

恶魔城DRACULA·月下的夜想曲(PS、KONAMI、ACT、3月20日)
加洛普赛手2(PS、TECMO、ACT、11月20日)
为名探索(PS、SCE、ACT、7月10日)
索尼克合集(SS、SEGA、ACT、6月20日)
J联盟·爆炸足球64(N64、IMAGINEER、SPG、9月5日)
家庭明星64(N64、NAMCO、SPG、11月28日)
大家的高尔夫(PS、SCE、SPG、7月17日)
王牌空战2(PS、NAMCO、STG、5月30日)
时空战士DUKE(N64、ACCLAIM JAPAN、5月30日)
METAL SLUG(PS、SNK、STG、8月7日)
狂野直升机(N64、SETA、STG、11月28日)
王储·恋之千年帝国(PS、BANDAI、SLG、6月27日)
汉堡汉堡(PS、GAPS、SLG、11月27日)
玛丽的工作室·沙皇布尔格的炼金术士(PS、GUST、SLG、5月23日)
迷你四驱GB Let's & Go!!(GB、ASCII、SLG、5月23日)
WORLD NEVERLAND·奥尔德王国物语(PS、RIVERHILL SOFT、SLG、10月23日)
世嘉观览车大赛(SS、SEGA、RAC、11月27日)
金刚迪迪赛车(N64、NINTENDO、RAC、11月28日)
破坏德贝2(PS、SEC、RAC、2月21日)
RUNABUOT(PS、YANOMAN GAMES、RAC、5月23日)
设计卫门2(PS、ARTHENA、ETC、10月9日)
心跳告白大作战(PS、TAITO、TAB、11月20日)
花组对战魔法宝石(SS、SEGA、PUZ、3月28日)
超级机器人大战F(SS、BANPRESTO、S·RPG、9月25日)
皇家骑士团2(PS、ARDINK、S·RPG、9月25日)
卡通赛车2(PS、TAKARA、RAC、2月21日)
RPG工具3(PS、ASCII、ETC、11月27日)
音乐小说工具2(PS、ASCII、ETC、9月25日)
阿兰多拉(PS、SCE、A·RPG、4月11日)
伟大河传纪(PS、SCE、A·RPG、11月6日)
卡片召唤师(SS、大宫SOFT、TAB、10月30日)
桃太郎道中记(SS、HUDSON、TAB、9月25日)

周间销售排行榜			
序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	销量(总计销量)
1	机动战士 Z 高达(PS、BANDAI、ACT)	97.12.11	141880(141880)
2	王都的巨神(SS、SEGA、S·RPG)	97.12.11	51597(51597)
3	风之克罗诺亚(PS、NAMCO、ACT)	97.12.11	48950(48950)
4	纯爱物语·谨记我心(PS、ASCII、SLG)	97.12.11	47398(47398)
5	J 联盟·实况足球 3(PS、KONAMI、SPG)	97.12.11	46099(46099)
6	玛莉亚(PS、AXELA、AVG)	97.12.11	42009(42009)
7	悠久的小箱(SS、MEDIA WORKS、ETC)	97.12.11	41920(41920)
8	大家的高尔夫(PS、SCE、SPG)	97.7.17	34711(931341)
9	公主的王冠(SS、ATLUS、A·RPG)	97.12.11	27600(27600)
10	玛丽的工作室(SS、GUST、RPG)	97.12.11	27321(27321)

周间新作期待排行榜			
序	游戏名(机种、厂商、类型)	发售日	期待度
1	生化危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	预定 98.1.29	1945
2	勇者斗恶龙 Ⅶ(PS、ENIX、RPG)	未定	1606
3	寄生前夜(PS、SQUZRE、RPG)	预定 98.3.19	1161
4	樱大战 2·望君珍重(SS、SEGA、SLG + AVG)	预定 98 年	975
5	异度装甲(PS、SQUARE、RPG)	预定 98.2.11	885
6	妖怪口袋·金(银)(GB、NINTENDO、RPG)	预定 3 月下旬	806
7	铁拳 3(PS、NAMCO、3D—FTG)	预定 98 年	588
8	超级机器人大战 F 完结篇(SS、BANPRESTO、S·RPG)	预定 98 年春	546
9	心跳纪念品 2(暂称)(PS、KONAMI、SLG)	未定	531
10	感伤的格拉弗蒂(SS、NEC、ETC)	预定 98.1.22	488

家用机游戏年度累计排行榜		
序	游戏名(机种、厂商、类型)	得票
1	最终幻想 Ⅶ(PS、SQUARE、RPG)	1454
2	樱大战(SS、SEGA、AVG + SLG)	1028
3	恶魔召唤师·灵魂黑客(SS、ATLUS、RPG)	813
4	德贝赛马(PS、ASCII、SLG)	689
5	生化危机(PS、CAPCOM、AVG)	489
6	最终幻想·战略版(PS、SQUARE、S·RPG)	482
7	超级机器人大战 F(SS、BANPRESTO、S·RPG)	478
8	浪漫传说·开拓者(PS、SQUARE、RPG)	465
9	妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)	461
10	纯爱物语(PS、ASCII、SLG)	433

街机游戏周间排行榜		
序	游戏名(厂商、类型)	得票
1	VR 战士 3·组队战(SEGA AM2、3D—FTG)	33077
2	铁拳 3(NAMCO、3D—FTG)	14651
3	VR 射手 2(SEGA AM2、3D—SPG)	12702
4	终极激浪(NAMCO、SPG)	6717
5	电脑战机 VIRTUA ON(SEGA AM2、3D—ACT)	4865
6	街头霸王 3·二度冲击 巨人之战(CAPCOM、FTG)	4303
7	~幕末浪漫~月华的剑士(SNK、FTG)	4052
8	死亡之屋(SEGA AM3、光枪)	3890
9	LE MANS(SEGA、RAC)	3270
10	恶魔救世主 2(CAPCOM、FTG)	2870

以上排行榜参考自日本"周刊ファミ通"杂志 98 年 1 月 9 日、16 日合刊号。其中"周间销售排行榜"统计时间为 12 月 8~14 日;"周间新作期待排行榜"统计时间为 12 月 11~17 日。

重要新作预定发售情况表

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
PLAY STATION	毛利元就·三矢之誓	毛利元就·誓いの三矢	KOEI	SLG	2月26日
	信长的野望·战国群雄传	信长的野望·战国群雄传	KOEI	SLG	2月26日
	最终回合	FINAL ROUND	ATLUS	SPG	2月26日
	天仙娘娘·剧场版	天仙娘娘·剧场版	TIME POINT	TAB	2月26日
	蜂群大战	THE HIVE WARS	KSS	STG	2月26日
	巫术·利利尔加明传说	ヴィザード·リイリルガミン	LUCAS	RPG	2月26日
	耐克塔利斯	ネクタリス	HUDSON	SLG	2月26日
	X—MEN 对街霸 EX	X—MEN VS. STREET FIGHTER EX EDITION	CAPCOM	FTG	2月
	"快乐的猪"不好吗?	"ぶたゲー"でいいじゃない?	SHANGLY·LA	SLG	2月26日
	要吃那精彩的盒饭两次三次	あの素晴しい弁当を2度3度	POLYGRAM	SLG	2月
	蛋	エッグ	东芝 ENI	SLG	2月
	把蛋拿走	もってけたまご	NAXAT	ACT	2月
	组合战斗	组み立てバトルくっつけっと	TECHNO SOFT	SLG	3月12日
	寄生前夜	PARASITE EVE	SQUARE	RPG	3月19日
	心跳剧场 2·彩之爱歌	ドラマシリーズ Vol.2 彩之爱歌	KONAMI	ETC	3月19日
	捷尔德那西尔特·特别版	ゼルドナーシルト SPECIAL	KOEI	未明	3月19日
	死或生	DEAD OR ALIVE	TECMO	3D—FTG	3月

机种	中文名称	外文名称	厂商	类型	预售日
SEGA SATURN	信息领航员 Vol.2	MASSAGE NAVIGATOR Vol.2	SIMS	ETC	2月26日
	不思议忍传·九之一番 加强版	あやかし忍传くの一番プラス	翔泳社	RPG	2月26日
	湾岸·尝试爱情	湾岸 TRIAL LOVE	PACK IN VEDIO	RAC	2月26日
	VR 特警·特别版	VIIRTUA COP SPECIAL PACK	SEGA	STG	2月
	奇迹 3/街廊装备	ワンダー3/アーケードギアーズ	XING	ETC	2月
	女忍者捕物帖	くのいち捕物帖	CSK	AVG	2月
	世嘉王牌/迫力漂流	SEGA ACES/POWER DRIFT	SEGA	RAC	2月
	救火奇兵	BURNING RANGERS	SEGA	ACT	2月
	职棒球队的创造!	プロ野球チームもつくろう	SEGA	SLG	2月
	斯古班查儿·龙王丝外传	スゴベンチャー·DRAGON MASTER SILK 外传	DATAM POLYSTAR	RPG	2月
	兰古瑞萨·戏剧版	LANGRISSER·DRAMATIC EDITION	MYSIA	S·RPG	2月
	悠久幻想曲·第二相薄	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIA WORKS	SLG	2月
	信长的野望·战国群雄传	信长的野望·战国群雄传	KOEI	SLG	3月12日
	时空游侠	TIME COMMANDO	ACCLIAM JAPAN	STG	3月5日
	把蛋拿走	もってけたまご	NAXAT	ACT	2月
	旅行团	TOUR PARTY	TAKARA	SLG	2月
	心跳剧场 2·彩之爱歌	ドラマシリーズ Vol.2 彩之爱歌	KONAMI	ETC	3月19日

EVENT

前导公司喜迁新址 回报活动全面展开

本刊讯 97 年底,国内著名电脑软件公司——北京前导有限公司迁往海淀区蓟门里小区内。98 新年伊始,该公司正式于新址办公。

前导公司是现今国内为数不多的主营电脑游戏软件的公司,主要致力于消费类软件的制作、发行及信息服务。该公司在国内电脑游戏软件界知名度极高,是当今国内仅有的具备电脑游戏软件开发能力的几家公司之一。先后制作发行游戏软件《官渡》、《赤壁》及代理发行《命令与征服》(C&C)系列等海外著名游戏软件,为繁荣国内游戏软件产业做出了很大的贡献。

新年期间,又加乔迁新喜,前导公司在业界率先开展系列回报活动。其中最有声势的便是在全国四十余家前导连锁店及北京大商城内的前导连锁销售点搞的"1998 套前导游戏软件大赠送"活动。

98 年前导公司预计再推出 4 款自己开发制作的游戏软件,并为在年初上市的《水浒传——聚义篇》制订国内售价 48 元的低价政策。据悉,前导公司将在 98 年内上市的台产游戏软件都采用低价推出。打击盗版,促进国产游戏软件的普及。

樱大战 2

帝国华击
再度出击

"樱花大战 2"在去年一度曾超过"格兰蒂亚"的期待度，但由于发售日未定，故又被"格"夺回宝座，但现在，应该不会有竞争对手了吧？自去年 6 月制作发表会以来，就一直在紧锣密鼓地锐意雕刻之中。号称一百万本的作品是因为 SS 在日并非一败涂地，而是有 500 万台的普及量和大批忠实玩家，故可能性存在。



SS	厂商:SEGA & RED	类型:SVG
	发售日:就在今春!	

增加新成员的续作，剧情即将上演！



索蕾·织姫

右面的雷尼极力地回避与别人相处，当贵族大千金与他交谈时，看他会有什么反应！

让各位久等的作品"樱花大战 2"，自昨年六月发表制作声明以来，在 97 东京电玩展上和大家见面了。因今春发售，所以见到的是"体验版"。这次我们将针对初次公开的冒险部分的游戏画面，升级之后的 LIPS，以及帝击值得注意的新兵力……做一介绍。另外，对开发者的采访也将呈现给玩家们。

这两位全新登场的新组员一位是 17 岁的索蕾，另一位则是 15 岁的雷尼·米尔希休特拉。在花组尚未成立前，两位都是隶属于天才部队·星组的帝击团员。之前富豪出身的队员有爱莉丝以及小堇，不过索蕾则是更加上层的名门贵族。另外，出生于德国的雷尼，是一位坚强的天才少年，自幼便接受铁血无情的英才教育。而他所具备的知识，对于以红兰为首的帝击机械集团，将会有什么样的影响呢？

星组在花组成立以前之所以会解散的理由又是什么呢……



雷尼·米尔希休特拉

花组第一位白发美少年！

没感情且不相信别人的"雷尼"，是花组的第一位加性少年队员。虽然他具有卓越的战斗力和清晰的头脑，但是却遗忘了人类的心。

超级公主也大出击！？

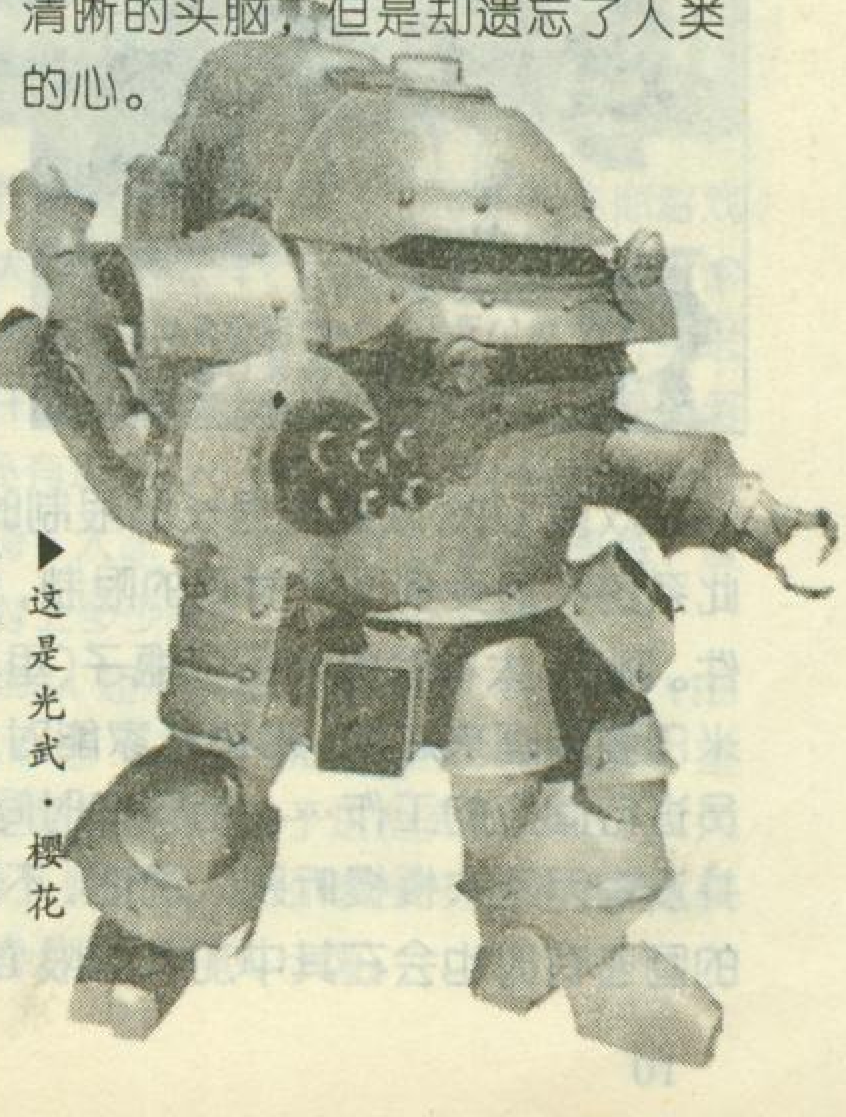
意大利名门贵族出身的千金小姐"索蕾"，为什么会取日本名"织姬"呢？目前不很清楚。她讨厌日本男生，可能隐藏着某种秘密吧！



▲日本世嘉企业集团入交召一郎社长（本系列总指挥）同 RED 公司总帅广井王子在制作发表会握手。旁边鼓掌的是大人气声优横山智佐小姐。阵容不可谓不强。

新人物的个性太强，玩家要作好心理准备！

首先，就沉默寡言的雷尼只会讲必须要说的话，对于樱来说是个难以搞定的人物。除了这样一位的雷尼之外，还有一副千金小姐样子的索蕾，自我意识很强而且目中无人，这人物的绘画是由赤堀悟先生设计的，令人期待，她经常挂在嘴边的一句话是"午睡时间到了，恕我失陪"，讲完了就走人。这两位新增人物都有极为浓厚的个人风格，相信他们在本游戏中的表现会相当精彩。



▶这是光武·樱花机，新作中对于这种战力是很看重的，也有新型号增加，后面会作介绍。





SEGA 方面开发者
大场规胜

——目前本游戏在开发阶段，预定会进展到何种程度？

我们一面处理图画，另一方面开发冒险部分的系统，对于战斗系，由于有利用 CG 的地图制作……还不便公开。有新的系统在内，全部都是如火如荼般进行着。

——电玩展上的体验版究竟想展现给玩家什么？

值得注意的是，作为宣传的试玩版与其说是“樱花大战 2”本篇的一部分，倒不如说较像“特别篇”。因为它包含了在“2”之中新加的人物以及系统的介绍。新 LIPS 的有趣度、雷尼、织姬的魅力…等，虽然只是本游戏的一小部分，不过当大家体验的时候，一定能够感受到其震撼性。

——这次公开了新的 LIPS，请问在制作上有否困难点？

就像这次的介绍内容一样，有关系统方面大部分都已经决定好了，不过在游戏中要如何使用系统，要如何使系统变得更有趣，就成为一大难点，大家正在努力研究中。

一起看看更加提升一层的“新 LIPS”！

LIVE INTERACTIVE PICTURE SYSTEM

对于广大樱花迷来说，最熟悉的莫过于 LIPS 了，这是指冒险部分的指令输入系统，而它又是提升信赖度的关键，所以在游戏中占有举足轻重的地位。新作 LIPS 的等级大幅度提升，追加的机能一共有 3 项，需要了解。

所谓 LIPS，简单说明，即是附带时间限制的指令选择视窗。在画面中央会出现几个选项，而时间限制的量表就包围住选项并出现在画面中。身为主角的大神，必须在限定的时间内来选择选项。不过，依照情况的不同，如果“不选择”的话，有时候可能会有新的进展，所以可说是充满变化。LIPS 是一种可以表现出微妙策略的系统，紧张刺激。



新・LIPS

①时限 LIPS

假如有人逼问：“我和那个人，哪一位比较重要？”的话，即使到最后的回答都是“你”，但是会因为马上回答，或者是考虑一下再回答…等思考时间的长短，使得对方对你的印象有所改变！！！

而时限 LIPS 就是可以表现出那种内心挣扎的 LIPS。当量表的表示超过了显示在横向视窗的小时钟的话，则选项的内容便会改变。或增加新选项，或减少旧选项。事实上虽然想说出“你较重要”，不过如果错过了讲出来的时机的话，就会产生许多不同的情况。因此玩家不但要十分了解对方询问的内容以及对方的心情，而且要马上考虑要如何回答比较好，来做出最佳的选择，不过一切要三思而后行。



新・LIPS



抓紧选择，以防开锅冒烟！



②双重 LIPS

双重 LIPS 就是在很长的限制时间内，回答几项 LIPS，此系统不但受到 2 个时间的限制，而且可能会发生某些事件。例如：大神会将米田的瓶子（里面有重要的酒）摔破，在米田尚未回来之前，希望玩家能对正在观赏的花组所有队员进行回应的工作…。由于有时间限制的关系，所以玩家并没有闲工夫慢慢听别人说话，不过太急也不行。根据您的回答有时也会在其中加入时限 LIPS。



◀同前代一样，游戏中角色的设定仍由藤岛康介来担当，值得期待。像角色的战斗服这样看似平常的东西，描绘起来也是很费心思的。不知新作对于他来说算否一次刺激的挑战呢？

新·LIPS ③片段 LIPS



◀爱莉丝催促大神赶快去找东西，找不到的话她便会生气，或者会有不得了的发展……

片段 LIPS 和双重 LIPS 差不多，在很大的时间限制内，大神并不是要说什么话，而是要采取实际上的行动。像"演讲开始前，找不到非常重要的小道具——玛莉亚之剑""在调查神秘废屋时，突然发生大地震！在房屋倒塌前要找到出口！"…等等情况将会发生。"CLICK LIPS"，更加……



▲前代中的标准 LIPS 也会保留，仔细回答吧！

关于这许多种 LIPS，大家只能等到游戏发售后慢慢研究了。不过，像脱去睡衣，换上衬衫，打上领带，刷牙……等通常不为人注意的小事，也将混杂在其中的选项里。另外，信赖度这样的指标也会随着 LIPS 而变化，并会影响战力。

除了织姬、雷尼之外还有其他角色——

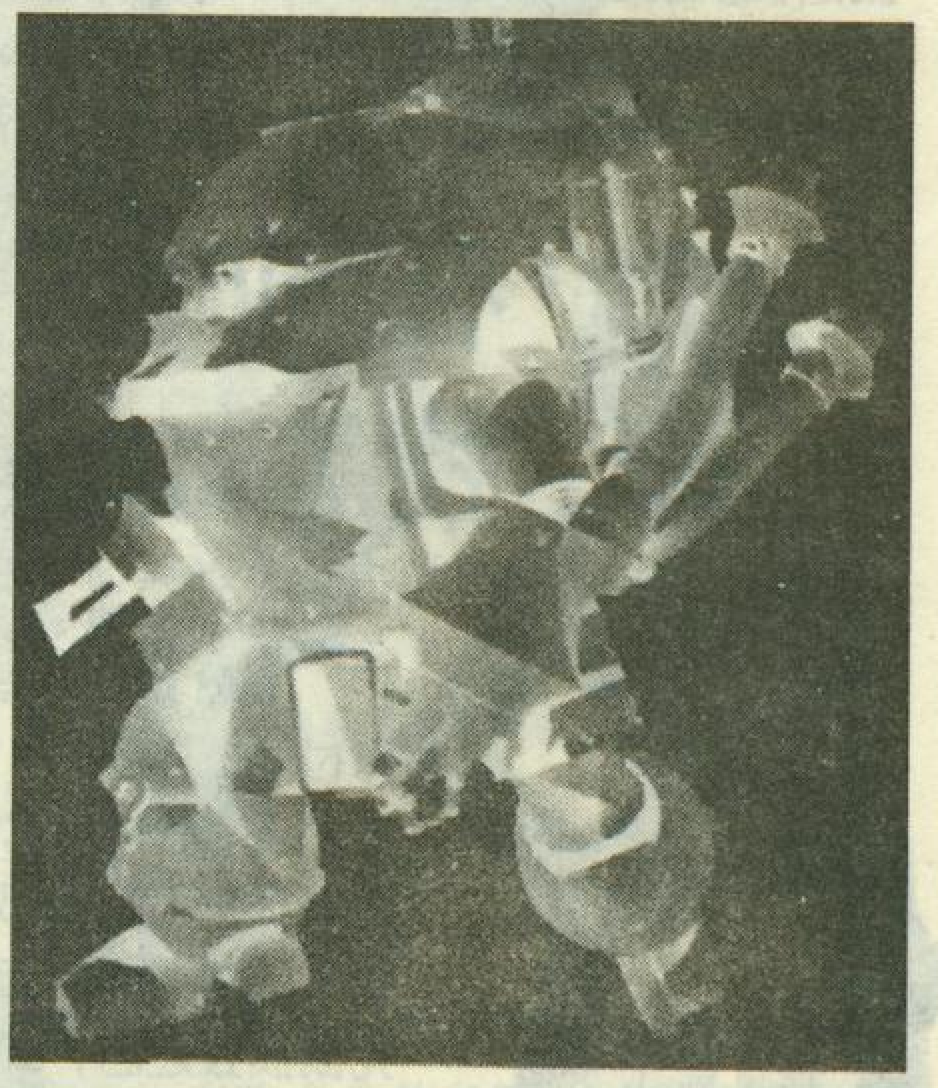
虎型灵子甲胄兵器

光武·改

关于此战力的详细介绍请见下一页！



▶前作中的光武·大神机。今作改良之后，必杀技等皆会改变。朋友们一定还记得前作中光武出击的精彩动画，那种视觉上的享受，此番更加发扬光大。





关于樱大战

这无疑是世嘉公司的又一大经典，尽管 SEGA 的 SATURN 销得不是很多，可经典还真是有不少，简直有点不成比例了，樱大战就是摇钱树(无有贬意)。

这样的作品，的确可以用惊世骇俗来形容了，在前作 60 万的销量下，以现今大众的认知度和土星突破 500 万的销量，20% 就是一百万，"2"达于此应不是难事。

为了满足 SAKURA 爱好者们的需要，SEGA 大力设计樱周边，小玩具，小画册，本身就供不应求，还要加以限定。

昨年底发售的"蒸气"，里面的迷你游戏不知大家玩得怎样？其中就有"花组"属性诊断，通过红兰的新发明"五行八卦机"来进行，并由帝剧三少女来担当司仪，结果如何呢？还有那"百人一首"由樱花小姐朗诵的日本古诗，大家一定体会到了其中的美感，但是能对上多少呢？

SEGA 还发售樱花 OVA 版，有 LD 和 VHS 两种，彩色 30 分的 CARTOON，共有四卷。里面都是原画设定，对于这些资料，SEGA 又大搞"永久保存"、"特别赠送"等活动，樱大战的影响力，由此可见一斑。

终于露脸的“新”战力

光武·改

详细性能



队员们所具有的不可思议的力量“灵力”，以及太正时代主要的动力能源“蒸气”。“灵力发动机”就组合了上面2种能源，引发出超出想像的力量。而帝击所引以为傲的超兵器“灵子甲胄”，具有令人难以置信的速度、自己本身重量所具有的力道以及可以替换装备、种类丰富的兵器，可以使得操纵者本身能够充分利用自己所拥有的技能。一般人从外型看来都称“灵子甲胄”为“人型蒸气”，它是太正时代最强的发明。

“樱花大战2”第3位新的角色(?!)就是提升等级后再度复出的新型灵子甲胄“光武·改”，在前作中，初期型光武因为与降魔作战，所以变成无法战斗，而新的灵子甲胄神武也随着打倒所有的敌人而一蹶不振。虽然最后世界恢复和平，但是一旦发生事故时并无法立即对应处理。因此，此时大家把目光焦点集中在先前与降魔作战后就回收的光武身上。光武虽然各个部位都受到严重的损伤，不过在神崎重工的艰辛努力下又再度复活。不但填添了蒸气排出口、排烟管、冷却口…等部分，而且身高增加104MM，肩高增加54MM，而重量也增加了54公斤。其中最值得一提的就是，它的灵子发动机也已经高输出化了。光武·改所搭载的此新型发动机使得输出力变成原来的1.8倍，相信它一定会比神武更加活跃。

正式名称：虎型灵子甲胄兵器
光武·改
使用：维持治安/对付降魔
开发年月日：1924年6月
制造：神崎重工/帝国华击团工厂
身高：2352mm　肩高：1875mm
换装重量：728kg
主要机关：蒸气并用灵子发动机
（改良型）

在1924年11月的“降魔接触战”中伤亡惨重的光武（初期型），由帝国华击团工厂收回，再借助神崎重工的科技加以修改、改良，便造就了现在的光武改良型“光武·改”。

神武由于在前次大战中残破不堪，不止无法修复，连控制机体都很困难，因此帝国华击团在光武·改的机身上加装其他装备，用来代替神武的位置。

基本设计虽然是以光武为准，但是因为主要机关（灵子发动机）的输出经过强化，使得输出力提高成光武的1.8倍。

由于机身搭载了高输出化的灵子发动机，所以增加了蒸气排出口、排烟管、冷却用空气口…等的设备，可换装的重量也有些许增加。另外，其各关节部位的形状、安装的位置也完全更新，使机动性成功地超越了初期型的光武。

光武·改成功地提高其输出力，使它能持续用于防御都市这项使用目的，再加上现在操纵者（花组队员）的能力也提升了不少，相信性能一定比之前的神武要好得多。期待它在战场上的表现。

在前作中光武扮演的角色…



出崎真之介曾经隶属于陆军对付降魔的部队，也是一位天才的技术者，制作光武设计草案的山崎在离开降魔迎击部队后，受到神崎重工的帮助而制造出光武。然后当光武损毁之后，以山崎留下的相同设计图为蓝本，并导入红兰的知识和科技，终于制造出神武。这些灵子甲胄守护着花组队员们的生命，另外也负责作战，使帝都以及普通百姓免于黑之巢会的威胁。然而，在这一场战役之中，损伤惨重的的初期型已经无法回复原貌了。不知道这些灵子甲胄在毁坏之后是否灵魂仍然存在，但是对于它们善尽保卫帝都的职责的那一股精神，不由得让我们从内心软佩……

樱花大战　缤纷灿烂

关于樱大战的历史将于今后介绍……　责任编辑/天师

光明力量Ⅲ·王都的巨神

表现不凡 实力出演

作为MD上拥有顶峰人气度的"光明力量"续作终于在SS上出台了，那种脍炙人口的操作界面再一次展现在广大玩家面前，真可说是倍感亲切。一直以来SS较PS在RPG游戏的运作上确实逊色一筹，不过此次的光明系列将为SS的RPG军团壮大不少，至少国内的玩家应有此感。



SS 厂商:SONIC 类型:S·RPG
发售日:97年12月11日

——涵括隐藏角色、冶炼石等诸多难解要素，帮助玩家们一面杀敌一面收集！

前 言

1. 文中的标记分别代表：●重要道具、◆流程难点、★有关角色加入。

2. 下文出现的地点名称全部为村中或战场上存储后，提取进度时出现的名称，请读者务必留意。

3. 由于战场也可旋转并且无明显标志物体现方向，故此以把我方队员出场时所面向的方向定为北方，以便于战场上的方位描述。

4. 下文谈到均为特殊道具，一般不包括提升角色能力值上限的物品和道具屋选择"掘リ出し物"购买的物品。

萨拉班德街(サラバンド市街)

●某房间中可得银冶炼石(ミスリル银)；

萨拉班德栈桥(サラバンド栈桥)

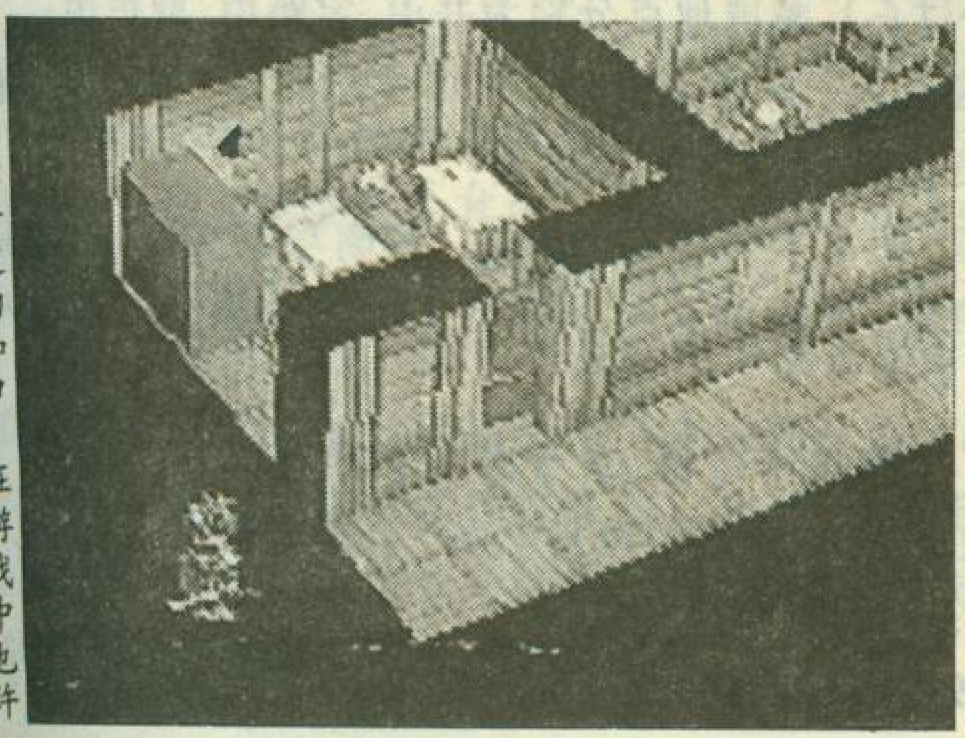
●将木桶全部击碎，战斗后开启船上宝箱中获得守护火炎(プロテクトブレイス)；

★战斗中通过交谈艾伊渥多(ヘイワード)加入；

辛比奥斯平原(シンビオス平原)

香脂村(バルサモ)

★有关隐藏角色：可推进剧情的旅店二层有隐藏的通道，由此可解救巴纳德(バーナード)，但他并不加入；



▶请留意暗道的入口，在游戏中也许还有笔者尚未发现的密道。

★村中奥布莱特(オブライト)加入；

●某房间中获得山丘遗迹地图(丘遗迹の地图)；

多瓦之谷(ドワーワの谷)

●开启宝箱获得战斗火炎(バトルブレイス)；

多瓦之丘(ドワーワの丘)

●遗迹内的宝箱中可得生命指环(ライフリング)；

辛比奥斯(シンビオス)

●房间内的宝箱中可分别得到银冶炼石(ミスリル银)、青遗迹地图(青遗迹の地图)；

●在村中发展剧情后，前往铁路储物所(レイルロード荷置き场)的途中，也就是在铁路旁的某个木箱上可找到银冶炼石(ミスリル银)。

铁路储物所(レイルロード荷置き场)

★战斗中通过交谈艾琳(アイリン)加入；

铁路北平原(レイルロード北平原)

★战斗前朱里安(ジュリアン)加入；

●遗迹内可得守护指环(プロテクトリング)；

铁路中转站(切り替えポイント)

●在BOSS佣兵队长附近的锥状岩石上调查可得银冶炼石(ミスリル银)；

●在可能改变路线的铁路旁调查附近的锥状岩石获得悔过指环(グイルリング)；

★战斗后希瓦尔莉(ジハルリィ)加入；

大陆横断列车

★有关隐藏角色：调查有记录点车厢顶端的木桶中可得鸡饲料(鸡のエサ)，而后在有许多鸡的车厢内对着某只鸡使用饲料，它便会跟随主角；

列车内战斗

列车屋顶战斗(列车屋根战斗)

★战斗后鸟人艾尔德儿(エルダー)加入；

克尔斯村(クアース村)

克尔斯墓场(クアース村墓场)

★经过战斗后，携带艾尔拜塞姆宝珠(エルベセムの宝珠)的卡恩(カーン)加入；

修德尔之馆(ヒュードルの馆)

◆在BOSS劣性修德尔(劣性ヒュードル)出现后，要先对

其使用艾尔拜塞姆宝珠(エルベセムの宝珠)解除封印,而后我方的攻击才有效;

●某个入口前有木桶,因此战斗中应把可击打的木桶全部击毁。战斗后进入其中可得黑指环(黒のリング);

★有关隐藏角色:战斗结束后,进入地下室的某房间,调查机器人旁的机器时,样子酷似机械师的工匠希尔(マニュヒル)出现,与主人公交谈后他就会离开(交谈中的选项无关紧要);

●战斗中调查BOSS房间中的书架可得黑暗冶炼石(ダークマター);

●战斗结束后二层某房间可得银冶炼石(ミスリル银);

克尔斯村(クアース村)

★返回墓地,努恩(ヌーン)加入;

●由墓场旁门来到河畔的小屋,扳动开关后可取得内侧宝箱中的物品;

国境线西南部平原

●进入战场后一直向前走,直至必需向右拐,在附近的区域认真搜索可得冶炼石;

●击倒BOSS后可得银制指环(シルバーリング);

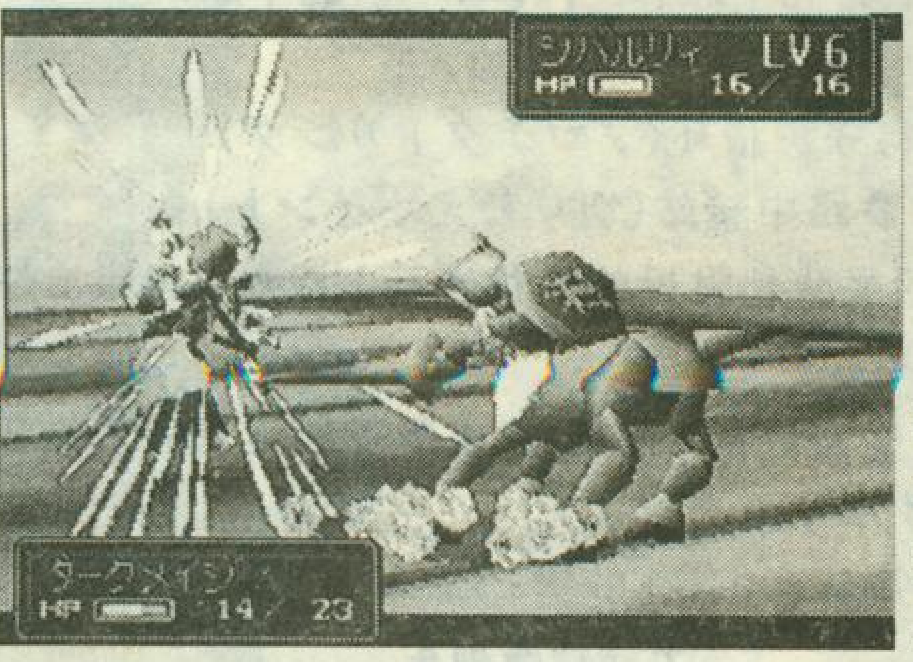
流浪者村落(バガボンド)

★有关隐藏角色:在某房间会发现一颗巨大的蛋,与旁边的老人交谈,交谈出现的选项应先选不同意再选同意,而后便可花100元将大个的卵(大さな卵)收购。回到对员休息室,对着前面提到的鸡使用此蛋,它会孵出一个还带着壳的古怪生物本恩(ペン),但刚出世本恩就迅速离开了;

★离开村庄时贾斯狄斯(ジャスティス)加入;

●道具屋内选择“掘り出し物”买到真实短裤(本气の下着);

▶人马希瓦尔莉的全力一击,打的敌人火花四溅!



●村中的宝箱中可得中州遗迹地图(中州遗迹の地图);

●仔细搜索,在木箱和木桶中分别找到敏捷之靴(スイフトブーツ)、银冶炼石(ミスリル银);

巴兰北高地(バーランド北高地)

◆战斗结束后朱里安离队;

●遗迹内取得银冶炼石(ミスリル银)一块;

国境吊桥(国境の吊り桥)

●在我方行动初期经过的区域中,某锥状岩石上可找到银冶炼石(ミスリル银);

●战场的边缘地带,只有鸟人可以到达的区域中,开启宝箱可得白指环(白のリング);

●击倒BOSS伽哉尔(ガーゼル)后可得战斗火炎(バトルブレイス);

阿斯比亚城(アスピア城)

◆离开皇城时,随剧情发展艾尔拜塞姆宝珠(エルベセムの宝珠)被鸟人借走;

●皇城内某宝箱中可得冶炼石碎片(ミスリルのかけら);

●村镇部分,房屋外部的木箱中找到银冶炼石(ミスリル银)和冶炼石碎片(ミスリルのかけら),道具屋内的宝箱中可得银冶炼石(ミスリル银);

阿斯比亚西平原(アスピア西平原)

●大约位于战场中部,在只有鸟人才能到达的山顶部调查。可以发现待机指令已变为寻找,证明此处确有隐藏道具存在,但调查的结果却显示未能找到!此时脱离战场,在道具屋内选择“掘り出し物”买到生命指环(ライフリング);

●击倒BOSS侵攻队长后获得守护火炎(プロテクトブレイス);

斯特利奇(ストリッヂ)

★有关隐藏角色:在村中会遇到从蛋中孵出的生物本恩,与其交谈后加入;

●房间中的宝箱内可分别找到银冶炼石(ミスリル银)和砂漠遗迹地图(砂漠遗迹の地图);

●道具屋内选择“掘り出し物”可买到侠气兜裆布(男气ふんどし);

阿斯比亚南砂漠地带(アスピア南砂漠地带)

●遗迹内可得:银冶炼石(ミスリル银)、灼热的斧子(ヒートアックス)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら);

●击倒BOSS南门军队长获得复仇铁锤(リベンジメイス);

★有关隐藏角色:战斗结束后,曾与主人公在修德尔之馆见过面的工匠希尔加入;

火山洞穴(火山の穴)

●尽可能地搜察战场的每一个角落,在边缘地带有隐藏的银冶炼石(ミスリル银)和黑暗冶炼石(ダークマター);

●在只有鸟人才能到达的区域中,宝箱内获取米斯利尔小刀(ミスリルナイブ);

阿斯比亚东平原(アスピア东平原)

●击倒BOSS弗拉特儿(フラッター)得到最终利刃(ラストブレード);

弗拉卡尔德(フラガルド)

●村子内可找到两块银冶炼石(ミスリル银)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら),藏匿地点分别为井中、宝箱中、壁炉中;

★有关隐藏角色:与狼人男爵(ウルフバロン)交谈后,把他推至队员休息室门口便会加入;

◆前往教堂,让主人公站在牧师左、右侧与其交谈,得知有关密道的消息,而后调查村子围墙上的某个徽章即可进入密道;

弗拉卡尔德(フラガルド城内)

●战斗后在城内的宝箱中可得宝剑“引导元素”(エレメントリード);

●调查图书馆小房间的桌子可得银冶炼石(ミスリル银);

弗拉卡尔德村(フラガルド村)

●进入已前无发进入的房间搜索,可获得道具银冶炼石

(ミスリル银)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら);

●此时本村将出现冶炼屋;

弗拉卡尔德北山岳道(フラガルド北山岳道)

●在战场上有被树丛遮挡的隐藏宝箱,开启宝箱获得大抓器(マグナグラブ);

●河川的最东岸调查可得银冶炼石(ミスリル银);

监视村落(オブサーブ)

●在村中认真搜索可得:银冶炼石(ミスリル银)、塔遗迹的地图(塔遗迹の地图)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら),藏匿地点分别为:壁炉中、宝箱中、木箱中;

●在进入监视之塔(オブサーブの塔)的途中,调查右侧第二根石柱可得恶魔指环(イビルリング);

监视之塔(オブサーブの塔)

●遗迹中可得银冶炼石(ミスリル银)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら)、暴风骑枪(ゲイルランス)、完美手杖(ワンドオブカダス);

●击倒 BOSS 费尔(フィアール)后可得迷惑手杖(メイズロッド);

塔内

●开启宝箱获得黑暗冶炼石(ダークマター);

监视之塔遗迹(オブサーブ塔の遗迹)

★有关隐藏角色:返回塔的遗迹,对着遗迹内某根柱子调查,忍者钢(ハガネ)加入;

万里长城(万里の长城)

●进入战场后,在主人公第一次移动可到达的区域内,西侧长城的墙壁上某处调查可得银冶炼石(ミスリル银);

●开启战场上的宝箱获得派农之刃(ベノンブレード);

流浪者村落(バガボンド)

●某木箱中调查获得波尔卡农手杖(ボルカノンワンド);

玛罗丽北湿原(マロリー北湿原)

●调查西侧湖泊西岸的树木可得零翼(ゼロウイング);

玛罗丽城(マロリー城)

●在城中仔细地调查,合计可找到两块银冶炼石(ミスリル银)、韦驮天指环(韦驮天リング)、盖亚战斧(ガイアアックス)、安克元素(エレメントアンク)、王都遗迹地图(王都遗迹の地图)、冶炼石碎片(ミスリルのかけら);

◆与守卫皇城的卫兵交谈,先选"不同意"再选"同意"即可进入其中;

玛罗丽城内(マロリー城内)

●切记将战场上的木桶全部击碎,从中获得银冶炼石(ミスリル银)、勇气苹果(勇气のリンゴ);

●杀死 BOSS 威尔沃(ウィルウー)可得希瓦之剑(ソードオブシヴァ);

★战斗中忍者村雨(ムラサメ)加入;

●战斗后进入以前被木桶挡住入口的房间,开启宝箱获得:黑暗冶炼石(ダークマター)、峻古骑枪(グングニール)、麦司卡林铁锤(メスクリンメイス);

マロリー皇城

●地下室的木桶中和宝箱中分别可获得银冶炼石(ミスリル银)、珠宝拳套(ジュエリーグラブ);

—待续—

部分玩家敏感问题的专题综述

今作的战略要点——遗迹

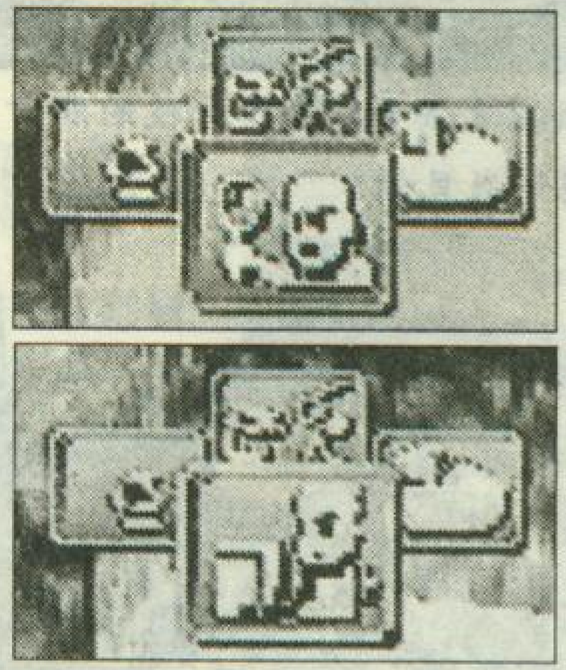
如果你在村子中认真寻找,经常会发现"××遗迹地图"这类特殊道具,那么在俯近的战斗中就必定有相应的古代遗迹存在。而"××遗迹地图"正是进入遗迹的第一步,只有任意出场作战队员携带"××遗迹地图",才可能在战场上进入"××遗迹"。

一般来讲,遗迹多存于平原的战斗中,遗迹的外观为个体不大的梯形或方形建筑,而且入口部分往往有一些遮挡物。玩家在发现遗迹后,首先要派遣我方队员前往遗迹入口调查,此后必然有盗贼抢先进入遗迹,因此我方队员也要以最快的速度进入其中。如果让携带宝物的盗贼离开遗迹的话遗迹就会爆炸,而盗贼也将随之在地图上消失!

对应这种情况,进入遗迹的我方队员最好机动力高,在盗贼取得宝物后与其战斗便可将宝物夺回(注:遗迹内许多宝箱是只有盗贼才能打开的)。另外,由于遗迹内的宝箱数量不一且地形对我方比较不利,因此进入遗迹的我方队员人数也要根据情况而定。

与部队实力息息相关的隐藏道具

的确,探索与收集正是"光明力量"系列的最大魅力,由其是对于资深玩家来讲这更是不可缺少的必备要素。



◀请注意—这是战斗中待机指令的对比。也就是说角色周围如果存在隐藏道具的话,待机指令就会变为『寻找』,可先察后再行动,方便实用。

无论是在城镇、战场均隐匿着大量的道具,即有一般的药草,也有指环、冶炼石、遗迹地图等稀有道具。如果你是位酷爱收集或是喜欢尽善尽美的玩家就请竭尽全力的认真搜索吧!

留心道具屋内的选项"掘り出し物"

今作中道具屋内的选项"掘り出し物"是个新要点,从第二章开始玩家可以通过此项购买到一些稀有道具(魔杖占绝大多数)。不过有时玩家要在此店花掉一定金额才可购买挖掘宝物。

文、责编:PERFECT

下期特报:末章攻关要点,再次挑战隐藏内容——特殊道具、冶炼石、全角色系谱……

金田一少年事件簿
星见岛复仇记

谁是主角 须得搞清

毫无止境的“金田一”热潮之最新作在世嘉土星上登场。而且并非玩家成为金田一少年，而是避过天才名侦探金田一少年的推理后达成报复行为，以当事人为主角的游戏！游戏中各角色的卡通形象设定较佳，动画质素是土星版，先别说不好，它可以提高。



SS 厂商:HUDSON 类型:AVG
发售日:98年1月15日

——目的是“复仇”…
——敌人是“金田一少年”…
——能成功吗？

从另一个视点来看的新形态AVG！

为了讨回意外死亡的朋友之仇而决心“讲理”的主角，用隐藏在笑脸下的锐利视线来收集情报。最初只有可疑的人，谁应该遭到“天诛”还不清楚。可是如果收集情报，将会渐渐地看见犯人。能够想出金田一少年无法看穿的完美诡计，达成复仇的心愿吗？

本世嘉土星版最大的特征，是玩家由复仇者的这一方来进行游戏，而不是成为金田一少年与连续杀人犯斗智。要让以金田一少年为首的游戏登场人物中，任何一人都无法察觉到地完成报复，这就是这款游戏的目的。何时、何处、使用何种诡计让办法成立呢？体验前所未有的刺激与理智的推理AVG名作已经完成。











▲决定选择项的方法会让剧情分歧的非常细。何时才能达成目标？

●指令选择模式

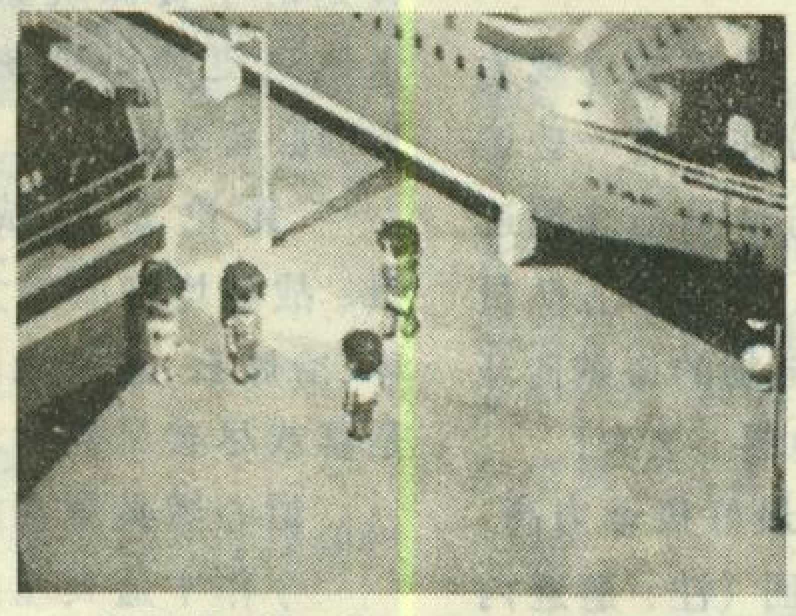
游戏中有整整齐齐的行动选择项表示在画面上的情况，加上从提供的讯息里选择任意单字的情况，共2种选择方式。说起来，后者的方式在情报的再确认要素上较强，但因为此处的选择理所当然要影响到剧情的进行，所以决定时要慎重。

●即时行动模式

让容易变得单调的游戏展开的特色，就是这个模式。玩家直接操作角色来进行的模式，即时要素是比较强是其特征。从游戏的中盘到终盘，为了让当事人的诡计成立的重要场景也会登场的。若是提心吊胆而无法让其成功的话，则报复计划落空，将被金田一给抓走。



▲虽然基本上是正统的指令选择式AVG，但由选择项的决定顺序，将会有50个以上不同的结局。桌面匕首见，还“爱用”呢！



◀这是最初卓也的即时行动模式，移动角色时应听听其他人物的意见。另外，为了达到目的，应经常让金田一将计就计才好。

金田一与美雪为何卷入这个可怕的事件？

在暑假前有点难以打发时间的阿一与美雪。在2人面前，美雪的朋友立花麻衣出现，说一起去南方的渡假胜地吧！只听到要搭船去便慷慨地答应了。然而在这个岛上，2名复仇者正磨拳擦掌地待着。

●“怪人等级”是啥？

本款游戏50个以上的结局，绝大多数报复行动都遭受了挫折和打击，即为不好的结局。在迎接了这种不好的结局之后，到目前为止，曾经让金田一少年苦恼过的怪人们，将会出现在画面上，来给予玩家们以“忠告”。在这个时候，将一起表示出来的是“怪人等级”。这是从玩家是否尽量不留下证据来做为神出鬼没的怪人，并能够反复“犯罪”。由此而给予A～D的等级。如果是抢先在金田一少年之前，替朋友报了仇，就不可能是平凡的级别。看来要“好好”地阅读怪人们的忠告喽？



▼每回登场的怪人都不一定。原作与动画迷感到怀念的人也将堂堂登场!!

酷！向金田一少年头脑挑战的2名复仇者——



桂木 直
NAO KATSURAGI
大人气声优：绪方惠美





隐藏在丑闻里的黑色圈套是……

极受欢迎的偶象明星桂木直芳龄17，被设计陷入丑闻的圈套。如同姐妹一般亲密的经纪人立花由布自杀，直一时不知如何是好。但在她知道了由布的死并非自杀而是他杀后，立誓要对犯人复仇。剪短头发，伪装成男性参加星见岛之旅的直将会……

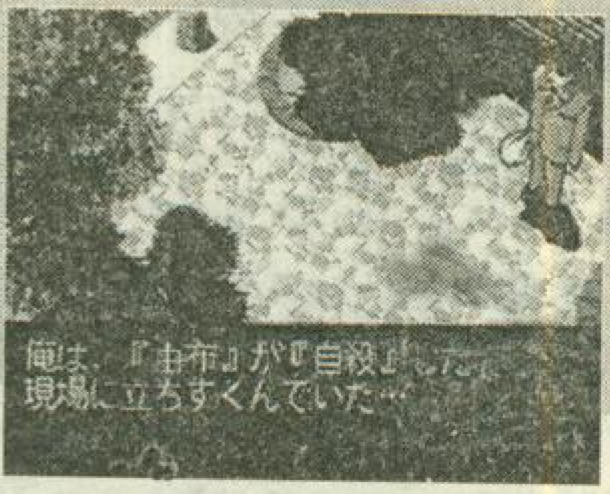


◀哈德森为大家准备了2位主角完全不同的剧情，但各自相互微妙交错，请您选择喜爱的吧！打通一方，还有不同的故事在等着您呢！！



阿佐桐 卓也
TAKUYA ASAGIRI
大人气声优：置点龙太郎





追寻恋人之死与传说之财宝的因果关系！！

卓也等待着2个月后，与恋人立花由布结婚。然而这个梦想，却在由布负责的偶像明星桂木直的丑闻发生时，也一起结束了。苦恼于完全无法平息的报导，由布最后跳楼自杀了。然而，卓也一个人却对死因感到疑惑…对！！！由布有恐高症，这样子的她不可能会跳楼自杀。这么说来，那并不是自杀，而是他杀吗？卓也得知在自己所计划、于星见岛上举办的活动中，可疑的人物都将会聚集，决心在这个地方对犯人进行复仇。

◀▲卓也将母亲给他的护身符送给了由布，难道这就是由布被杀的原因？无论如何卓也是咽不下这口气的，他参加了星见岛之旅，并使用非常规手段进行一系列行为。

慎重且大胆地把握机会！

搭上豪华客轮之后，在海上一路前进，2主角的复仇对象一定也在这船上。别忘了金田一少年和剑持警部也在船上的事，轻率的行动无自取灭亡。船上各式各样的人物都将登场，要四处移动，对可疑的人物造表。





▲受到立花由布之妹麻衣的招待的金田少年。你的行为一定要尽量完美，以达"完美犯罪"，不然，就会被这小子给看穿。

在船上主角的行动——

①直以男服务生兼杂务的"直木桂一"身分参加。首先，您应锁定能干的演艺界作家，久堂明子与其同伴们会比较好吧！





◀在往星见岛的豪华客轮出发之前，是各个主角的序章事件。但是，在此处能够取得的情报，要尽快地先取得，有利于后面的攻略。2人在咖啡厅听到的剑持警部情报很贵重，用心听到不被怀疑的程度吧！

②卓也身为活动制作人的立场能够多加利用是重点。特别是若先得到客轮船长的赏识的话，后来就能够进行有利的展开。



责任编辑/天师

土星花式滑雪 SSS

土星滑雪真是优秀

以前认为滑雪题材的游戏是 SONY 游戏站的专利，没有想到土星也会和它竞争一下。因小天天未玩过 PS 上大名鼎鼎的"COOL BOARDERS"系列（CB 已向街机进行逆移植），也没玩过任何类似游戏，只是知道以前 SS 也有一款滑雪，除此之外，一无所知。

SS　厂商：JVC/CAVE　类型：SPG
发售日：97 年 10 月 23 日



SS 三维至今仍遭"批判"不断，这游戏即是如此。人们说"角色的脸是方的"、"画面和流畅度差劲"、"BGM 令人感到厌烦"（天语：其实是极其动听，真怪！），可就是没有人提本质——操作感，这才是令人真正费解的地方。也有些人仕通过实践认为 SSS 还不错，但为了照顾情绪，偏要说："除了 PS 上的 CB2，就属这滑雪了。"为什么要除了呢？不知道！大概是 RPG 游戏太过时髦，各方面的资讯、攻略都来得很快，这就难怪有人说游戏业已到了崩溃的边缘了——玩家丧失主动，"钻研"游戏的热情全无。的确在 RPG 大红大紫的今天，他类游戏似乎已很难像 RPG 一样被玩出个"名堂"来？从某种意义上说，只有街机仔才是真正的执着者。



◀寒带民家豢养的猎犬参上。真是很有趣。

这样的游戏，一定要打！

"STEEP SLOPE SLIDERS"的准确译名应该是陡坡滑雪吧！PACK－IN－SOFT 社能在游戏中重现多少比赛时那充满魄力、雄壮畅快的感觉呢？毕竟这是移植自街机的游戏。作为玩家，必须要对游戏有自己的看法，不可能每款游戏都对您的胃口，对同一游戏各人的看法甚至相反。只有通过长时间的实践练习，才有可能获知一个游戏的真正乐趣。但许多游戏玩家还没练习，就已经腻了，这样的游戏看来还将继续存在下去。本刊会不时地向大家介绍一些"败絮其外，金玉其中"的游戏——如"御意见无用"，根源还是在于操作感。尽管许多朋友对此表示无法理解，他们仍然比较看重 32 位机上面那些有限水平的三维（土星的强力二维目前也稍嫌不够用）画面，但最终还是要回到游戏性本身的。本着对玩家、对游戏、对广大读者负责的宗旨，下面再来看看这款不太受人注意的 SSS 吧！

不打 SSS，怎知速度感的概念是什么！？



这是一款在积雪的山间利用雪橇滑雪，而可体验当中的滑行速度感用跳跃时的空中浮游感的运动游戏。作品中有许多多姿多彩的滑雪道，爱好竞速滑的玩家们可尽情地在这些逼真跑道上穿梭，为争取最高速而奋战不懈。但那只是标，小天天认为用各种滑雪技巧展现出傲人的特技才是本。

本游戏操作简单：

方向键控制板子左右；

L(R)键在滑行时控制左(右)甩尾（至滑板与赛道垂直时可显著降低速度。一般配合方向键使用）；而当角色跳起时则是左(右)回转的控制，视跳起高度可达 540 度以上的回旋。



A 键为跳跃（避障或飞崖）；

B 键为跳起后的抓板（配合方向键、LR 键、C 键可作出多种花式动作，如尾式空中抓板，印地空中抓板等）；

C 键则是跳跃后的空翻（跳得越高翻得越漂亮）。

游戏的速度感天下第一（据开发者言），爽快感满点。玩家可自由选择的 BGM 是电子合成乐和歌唱（纯美国风格），旋律虽不很强，但它与板子在地面滑动时所产生的音效则是十分和谐。



挑战自我

玩家把自己较为满意的纪录储存好，这样就能用以前的记录来与 GHOST CAR（鬼车，如同 SEGA RALLY 中的）——自己最佳战绩来挑战，令比赛更为火爆。

花式 POINTS 的取得并不是很困难，它还是存在一些诀窍的：最主要的是要多跳跃。

跳起后就 GRAB 抓板做花，分数并不很高但可积少成多；躲避障碍物时应跳跃后配合 LR 键，遇到扶手、废卡车、滑梯什么的跳起后调整好方向后就跟它玩"花"，或借助它们跳到边上的墙壁等东西上去（为了往更远的地方跳跃），遗憾的是这不算得点，但在那些东西上高速滑行时的美妙，实非语言可以形容，挑战的意义正在于此；要向小丘和斜坡靠拢，冲到最高处再 JUMP 必然更高，这样便能在空中做出更多的花式，如空中大回转 540 等，此乃高点获得法。

得点法小结



◀较高难度的『SNOW BOARD PARK』，是练习飞跃式技巧的好地方。速度和技巧二者需小心平衡。

征服这些起伏大而变化多端的滑雪道！！

EXTREME01［美国］

BEST TIME：1'40"00

TARGET TIME：2'20"00

这条雪道比较宽广所以比较好滑，到后半部，由于速度加快，双得要左右蛇行，所以是难点之一。除此之外，也可以跳上埋在雪中的卡车等障碍物。

EXTREME02［日本］

BEST TIME：1'40"00

TARGET TIME：2'20"00

这是一条位于日本的滑道，可以在各处看到老旧的广告看板，从悬崖上的小屋开始竞赛，穿过岩石的同壁以及树林。途中有一些民家饲养着马或狗，画面富于变化，在滑雪道最后跃过列车通过的铁道而到达终点。滑道虽宽，但倾斜角度大，所以滑雪的速度相当快。

EXTREME03［加拿大］

BEST TIME：1'40"00

TARGET TIME：2'20"00

从直升机跳下陡峭且多障碍的山顶，然后向断崖绝壁滑行而后进入针叶林。这条滑雪道的障碍物多，最适合使出各式技巧。穿越过一排住家而到达终点时，教堂的钟将会敲响。在 EXTREME01、02、03 任一条取得最高花式或分数可选用 BOY，它是个全能型的小孩。

ALPINE［NEABA PRINCE］

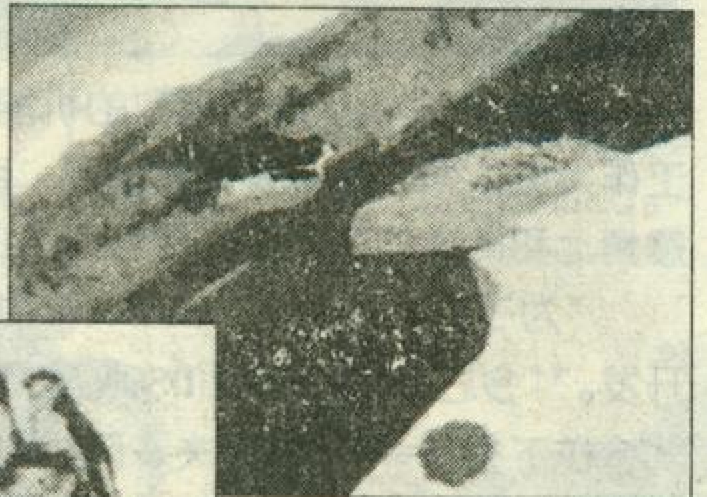
BEST TIME：1'30"00

TARGET TIME：2'00"00

如同滑降滑雪赛一般，在滑雪道途中插着各式的旗子，而在每个转弯点，则有指示该向左或向右转的箭头。转弯的方向错误的话，则要追加 1 秒的时间，终点处则有滑雪练习场。在本赛道取得最快时间则可以选用 RACER 选手（不会作花）。

分布在世界各地的滑雪道！

在每个滑雪道中，均自带最佳时间纪录和目标时间纪录。最佳时间单指完成某条赛道的最快速时间，而目标时间则是达到就能进入前五名的成绩，可以留名、存盘。若无法达到目标时间所要求的时间，则不管展现多华丽的特技、取得多少 PONITS，都无法存储。当玩家达到一定条件而能选用隐藏强力人物时，在选人画面时须按 R 键。





▶有隐藏人物和赛道在。苦练吧！一定能打出来的，相信自己的操作能力！拿出打魂1和超级忍2的水平，试试这个好玩的SSS"（GET POINS"！小天天已经打出了全部秘密）

半个管子［加拿大］

BEST TIME：0'40"00

TARGET TIME：1'20"00

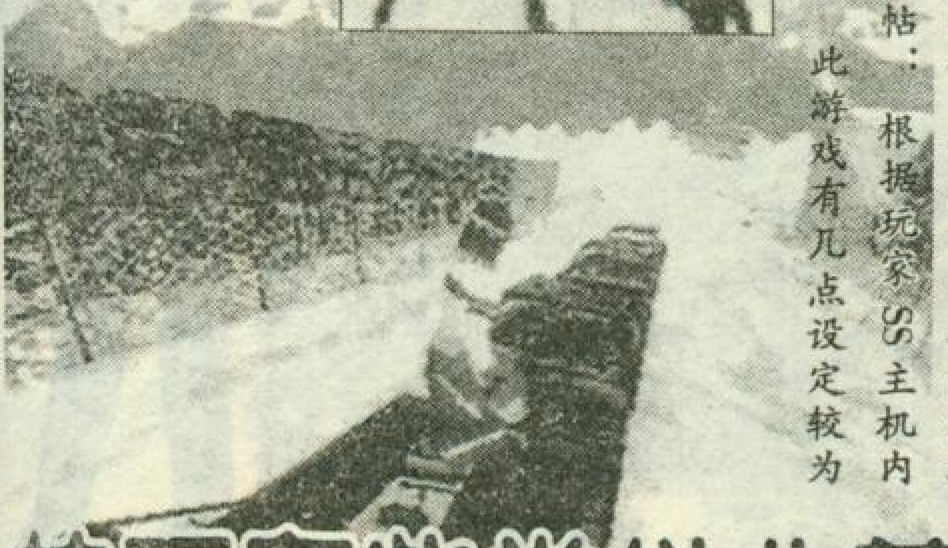
几乎没有任何障碍物的半圆筒形滑雪道，当然，这条滑雪道并非直接往下滑争取最快速度，主要目的是以向两侧跳跃以产生各种特技。可自由地在喜爱的地点挑选合适的时间跳跃，最适合练习特技。若取得最高花式分则能选用 SKIN HEAD（高速者）。

雪橇公园［日本］

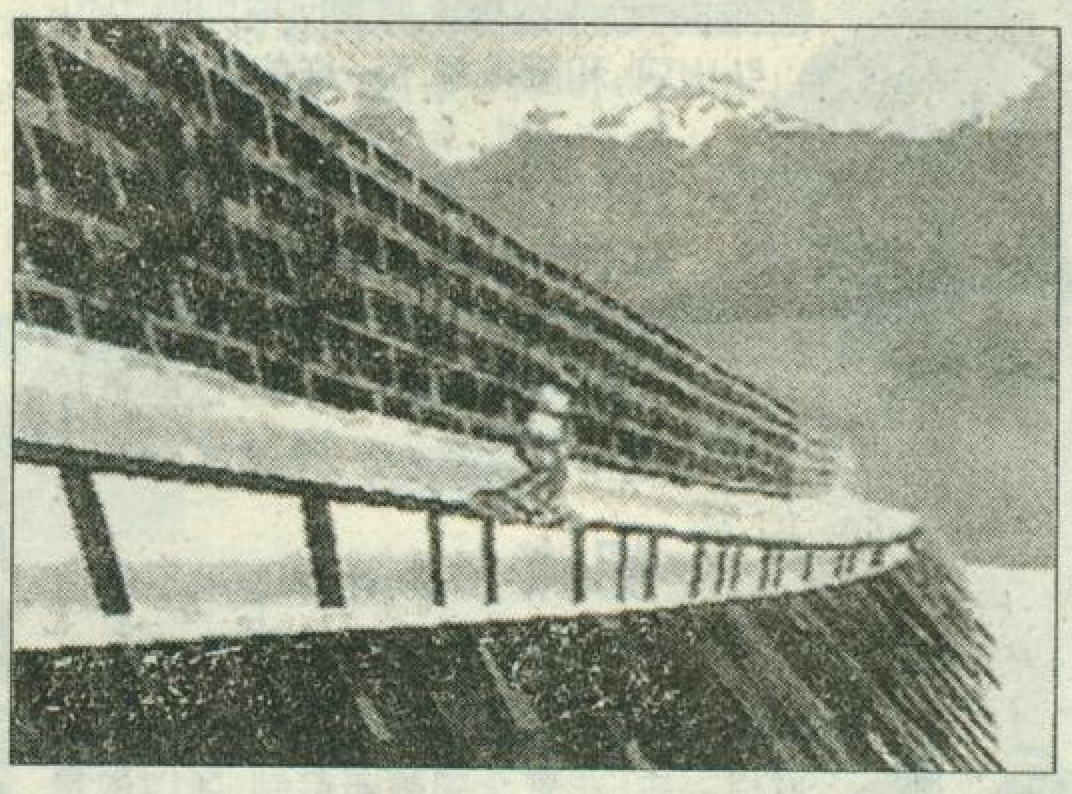
BEST TIME：1'40"00

TARGET TIME：2'20"00

在这雪橇公园之中，有摆着许多人造的障碍物，在滑雪的途中，必须越过禁止进入的栅栏利用跳跃台跳跃，还可以跳上滑梯或废车，可以在一些出乎意料的地方加花。在这条高难度的赛道上也要取得最高花式分才能选用 HERO（空中加花高手）。



此游戏有几点设定较为体帖：根据玩家SS主机内藏时钟，游戏画面将随您玩游戏时的时间而呈朝、昼、夕、夜变化；您还可以对REPLAY画面进行编辑设定，如调整摄影机的位置、距离以及角度等，以最合口味的形式播放。



◀达此境界者，真正滑雪『英雄』。

技巧有些类似北美特大人气街机"TOP SKATER"！

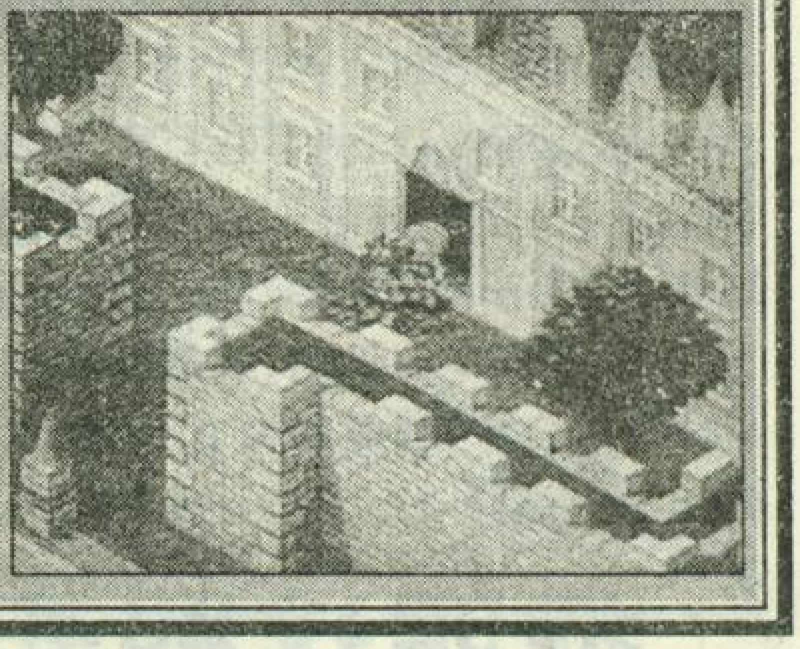
次世代天空

英雄传说Ⅲ白魔女

婉如诗般 非常期待

应当说，“英雄传说”在日本是部极受欢迎的RPG系列作，而三代更是以其细致的画面受到高度评价，三年后，由HUDSON负责向世嘉土星上进行移植，因硬件大幅提升，影像、声音、战斗系统，全部向高度娱乐化方向推进！编者提请诸位土星支持者尤其是RPG超级迷密切注意这作品！

SS　厂商：FALCOM/HUDSON　类型：RPG　发售日：98年2月下旬



这是一个不忘对于人类事物心存感激的时代物语

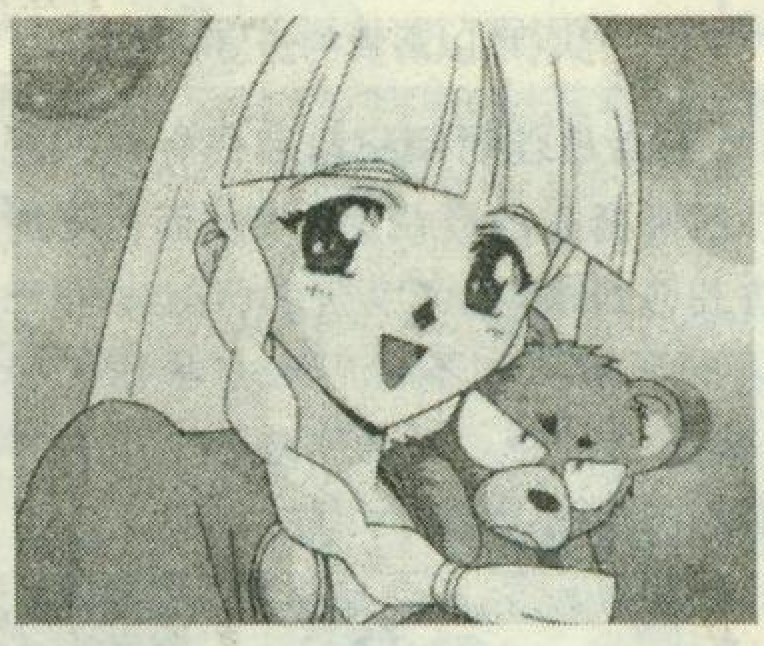


故事简介：在一个人们还没有忘记对任何事物抱感谢之心的异世界里，有一个克罗迪亚国，国中的拉古比村有一项传统，就是年青人到了一定年纪都要作一次“巡礼之旅”，以此作为长大成人的仪式。于是少年朱利安和少女克利斯便一同踏上路途，但是，在他们周游列国去观看那些被称为“沙利尼”的魔术镜的两人面前，却有很多意想不到的事在等着他们……

◀右边的男孩子叫做朱利安(CV：桑岛法子)，男主角，虽然有点害羞，但韧性也有，做事认真。左边的女孩则是克利斯(CV：三石琴乃，请注意)，是小男孩的青梅竹马，天性开朗活泼。由于这二人已向村庄宣誓“成人礼”的仪式从而展开了“巡礼之旅”。



系统：被PC玩家称为“童话故事般”的RPG，是以故事和人物取胜，故很看重战斗时的整体感觉，是否令人厌烦？PC版是采用预设战术、自动作战的方式，为了使玩家更加投入到游戏，SS版改为指令式战斗系统。



菲莉(CV：大野满里奈)是朱利安和克利斯在旅行途中所遇到的美少女，她身旁的动物叫做“班班”，是一头看上去非常令天师反感的小熊，但由于菲莉有法术在身，总是对别人说“它不是宠物，是朋友喔！”

强化诗篇



人物：全部以SS版为主。由曾担任“霸王大系－龙骑士”、“罗德岛战记”等名作人物设计和监督的添田和弘出马，和原作是不一样的感觉。

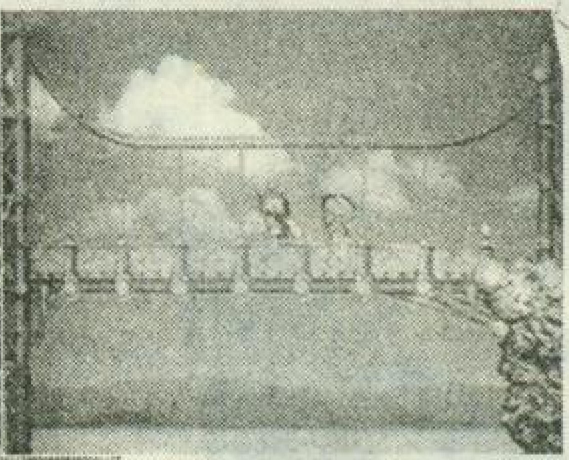
动画：在重要地点的事件中即会出现，时间达20分钟以上，当游戏展开后，超豪华声优阵和美妙的音乐旋即出现，这些是超越前作许多之处，再试试看！

视点：原PC版是上下进行的游戏方式，SS版则变成了斜45度，在特定的区域反而能一目了然，这样一来，背景全部重新绘制，所以说是新作也不为过，更何况有系统上的变化呢？就是希望新老玩家都能接受。

因为SS主机优越而精致的机能，哈德森的工作人员认为，有必要强化画质，且在人物的感情上和街道的风景上作更为深入的设计。

“为了扩大购买层，HUDSON也将致力于本游戏开发。”“今后SEGA和HUDSON会继续以合伙人的方式合作下去”——大里幸夫＆冈村秀树。

“这个作品的系统不多，是因为希望由玩家自己去担任英雄，并去进行战斗。”——法尔康公司的五井先生。







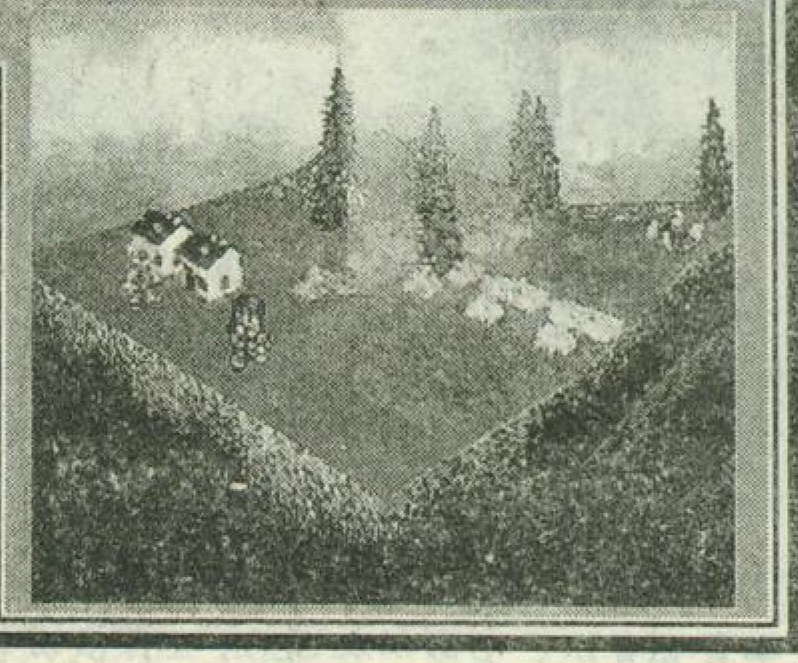
责任编辑　天师

个人危机

世界表里 开始运作

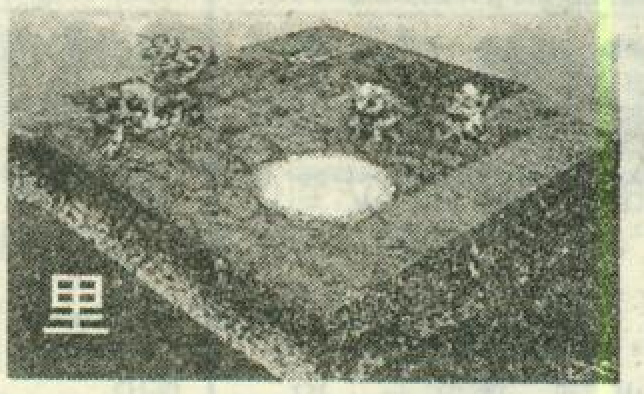
由于人们过着过度奢华的日子，使得神明将大地分割成表和里二部分。本作是土星版，所以许多超立体的表现，游戏中都可以完整地呈现出来，玩家应会有不同的感受(SOLO CRISIS)。

SS 厂商:QUINTET 类型:SRG
发售日:98年1月22日





表



里

由于篇幅所限，我们大致介绍游戏规则。

1 表和里

如上所述，神明与恶魔是其代表。作为神明一方的玩家，最初是无法看见自己所属的表世界。从照片上看，就能发现地图上那有如光之轮的东西，即是"大地之门"，此为联系表里的通道。

2 魔物故事和辞书

首先，里世界中的各种情报必须要利用"辞书"来探查，因为魔物说话是用"魔物语"，"辞书"就能将那些怪异符号变成可理解语言。

3 使者

被神明挑选出来的人，代表神明。开始时数量很少，达到一定条件后则增多。使者们的职种有指导者、战士、弓兵、魔法师、僧侣、工民等6种类，除指导者为男性其余男女共存。人物以基层人员－专家－主导者三阶段来提升等级，每个地图上只限一名。

4 奇迹

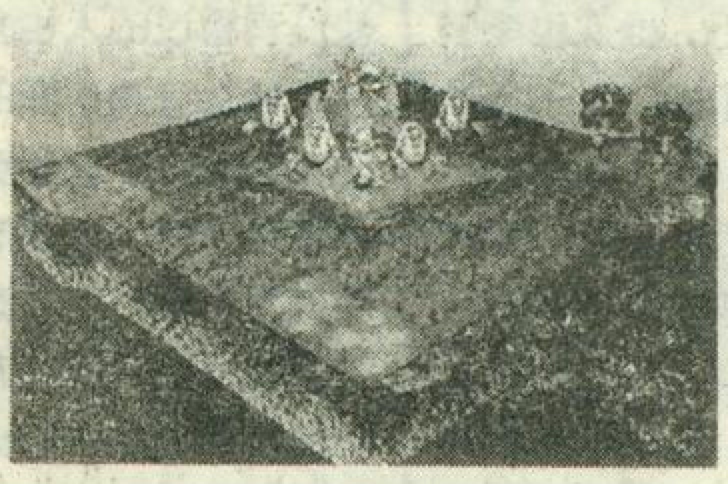
神明无法与魔物直接进行战斗，却可直接干涉地上的事，是为奇迹。平常使用奇迹时，咒文是必要的。平常在里世界中，无法去发生奇迹，但若能以魔物语来唱奏咒文，则便可在里世界里使用奇迹了。一种叫做"SP"的力量是奇迹的必要条件。例如要使用效果较多的SP，此SP即为人们的信仰力。

故事简介

当大地还只有一个的时候，人们受到了神明恩惠庇荫，每日心存感激地过着日子。但曾几何时，由于人类的不断增加，使得许多人的心术不正了，并且反倒骂起神明的种种不是。

因此神明，便只留下尚有纯正之心的人们在地表上，而把那些心灵已受到污染的人们，流放到大地的里面去。当然居住在那里的人们，全不知晓建造房屋的方法，使得他们丧失了安全感及应有的繁荣，而这也正是神明的旨意，希望藉此来磨练他们，使其能够改心向上。然而事实并非如此，因为从人们不平的心里所产生出的恶魔，此时便利用了这机会，把这些人们，变本加利地教导其邪恶手段，使之成为魔物。因此，为了要支救助这些"里"世界的人们神明便从"表"世界中，挑选出代表神明的使者，欲来完成这一使命，到底能否成功呢?

地形变化和地形效果



地形对于使者们的攻防能力和移动力，会有很大影响。例如湿地、沙漠、雪原上，其移动力是变缓的，不过当然它还是会比迂回同路时来得轻松。

而若能巧妙的组合奇迹来使用，就可使地形有多样的变化。降雨就会使洼地变池塘，池塘凸起必变湿地等。

山地を西に迂回
魔物语要靠辞书



◀以闪电打雷来破坏阻挠者的前进路线。注意不要去在木头上以防火灾。



奇迹!



▶天神门徒的指导者，不断成长使会达到最高境界。

救世主



▶相对于人间的指导者，是唯一可以破坏神明的神殿的魔物。

魔物

基本上，玩家在里面将成为指导者，并去对使都的各个单位发放命令，来与魔物们进行战斗。而在破坏掉恶魔的神殿后，若能去击倒唯一拥有可破坏神明神殿力量的"魔物指导者"的话，即表示神明的胜利。另外，若能通过13个地图关卡，就可看到结束画面!

这款让玩家作为神明，与虔诚的门徒们同在表里一体的世界跟恶魔战斗的游戏，是货真价实的3D SRPG。请磨拳擦掌，准备圣战!

责任编辑/天师

——引爆业界的敏感话题

第一部分：发售 1,000,000 的软件，对于 SS 很困难吗？请看另外一种观点！



▲负责音乐、电影以及 SEGA 宣传活动的 DIGI CUBE(数码方块)宣传部长黑川文雄先生，将为大家剖析 SATURN 出现百万名作的可能性。

——首先，想请黑川先生对目前 SS 和 PS 市场发表一下感想。

整个游戏市场似乎有一种说不出的“闭塞感”。放眼当今的游戏业界，遭淘汰的软体制作公司已经开始逐一地出现，而一些花了大笔钞票的游戏，销售的成绩甚至连 3、5 万套也都还不到。另外，我个人觉得并不太好的“大作主义”趋势，也使得一般人都误认为只在花大笔钞票才能制作出所谓的大作或是赚钱的游戏。当然，在动用大量人力物力的情形下，确实也能做出一些品质很高的游戏。不过，对于各项条件都不足的小公司来说，由于他们也都想要仿效大公司的作法，因此在某一种程度上来说，他们会背离玩家们所给予的期望，而朝向金钱主义的方向去制作游戏。于是，在这种恶性循环下，玩家在现有的游戏市场上已经很难看到一款不是以金钱挂帅的游戏了(天语：例如格斗铁人制作的“御意见无用”、JSBA 全日本花式滑雪协会强力推荐的“SSS”等极少数游戏就不是)。平心而论，目前 PS 主机的销售成绩确是比较好，不过如果仔细去看的话就会发现，软体会大卖的就只有史克威尔、南梦宫、SCE 等少数几家公司。这种资源分配不均的情形如果继续持续下去，那么整个游戏的发展方向将会跟着偏向某个方面。严重的话，最后整个游戏界将会产生无法突破的停滞现象。相信这应该不是玩家们所乐意见到的。

——和音乐以及电影这类的产业相比，黑川先生认为游戏产业的地位目前已达到什么程度？

目前的游戏产业，说真的已经是一个不可以小看的庞大事业了。事实上，这一点可以从电视上所做的广告以及游戏厂商所投注的大量资金看出。不过，在认知度方面，游戏产业则仍有待加强。例如，当你随便在路上抓个人来问他说，是否知道坂口博信或是“樱花大战”这些名词时，相信有许多人会回答说：“那是什么？”然而，如果你问说，知不知“异形”这部电影，相信即使没有看过的人也会回答说：“知道。”那么为什么会有这样的差异呢？这就是宣传工作还做得不够的缘故。事实上，以目前的现状而言，只要制作出好游戏就会大卖的时代已经结束，游戏制作厂商必须要创造出高附加价值的游戏以及做大力的宣传才有可能会成功。以 SCE 为例，该公司在 3 年前的电玩界还只是个默默无闻的公司，然而在经过了该公司多方努力的经营下，目前在气势上却早已超越电玩界的许多其他大厂。而这都要归功于该公司的行销以及宣传策略成功，所以最后才会有这种结果。

——那么对于去年曾经大卖的软件，黑川先生有什么看法？

与其说是拿过去的实绩来吸引消费者，倒不如说是一般的消费者有偏向某方面游戏的喜好。例如，东方人就比较喜好 RPG 之类的游戏，而西方人就比较偏向运动类的游戏。因此，游戏制作厂商必须要了解消费者的需求，如此才能让推出的游戏软件有很好的销售成绩。

——以目前的 SATURN 市场而言，要如何才能产生一款销售量超过百万的名作软件呢？

目前的 SEGA 似乎给人一种在原地打转的感觉。虽然该公司也开始利用电视广告来做宣传，不过由于该公司本身在同时间内有多部游戏在进行制作。因此，进行广告宣传时，往往会为了照顾到所有的游戏，而将广告的预算费用分开来使用。如果 SEGA 公司能够改进这一点的话，那么则可能产生一款百万名作。



▲这游戏再怎么棒，没有史氏铺天盖地般的电视广告，不知如何？就这一点，包括世嘉在内，许多厂家都做的不够。

* *

第二部分：不能说风就是雨。对于世嘉新主机不妨先认为没这回事！

自任天堂™ 出道 GAME 界以来，SEGA 即参入家用机竞争至今。在机厅中世嘉给人的感觉是怎么看也不像是一间日本的厂家，很外国化，确切的说应是——美国化，这也许就是为何 SEGA 在家用机上老是“不太得人心”的原因吧？但笔者个人认为这样更好一点。已经是 98 年了，关于世嘉新机种 SEGA 64 的各种消息也越来越多，堪称应有尽有、无奇不有，令人眼花缭乱，超越 MODEL3 是小，连即将发售的四大游戏竟也都有确定。不过，有土星先前的教训在，这方面还是保守一点的好。据 SEGA ENTERPRISES,LTD 介绍，目前其仍将土星做为主力机种，对于新世代机，因开发周期之长超乎想像，与日电 NEC 的合作，如 PCX2 芯片组等小道消息，SEGA 一直不予承认。玩家上网查查吧！



A Revolution in Technology http://www.powervr.com/html/revolution_in_tech.htm

PowerVR(PCX2)http://www.3dgaming.com:8080/fps/nec/pcx2.html

责任编辑/天狮

太空战士

国语登场 亲切异常

今作是一款模仿 SQUARE《FF》系列的 RPG 游戏，虽然“模仿”二字听起来总有一些贬意的味道，但中文游戏仍是广大玩家所日夜期盼的。

顺便提一句，笔者并不赞同玩外文 RPG 就根本玩不到游戏本质的说法，可是中文游戏所带给国人的亲切感确是万万无法替代的。



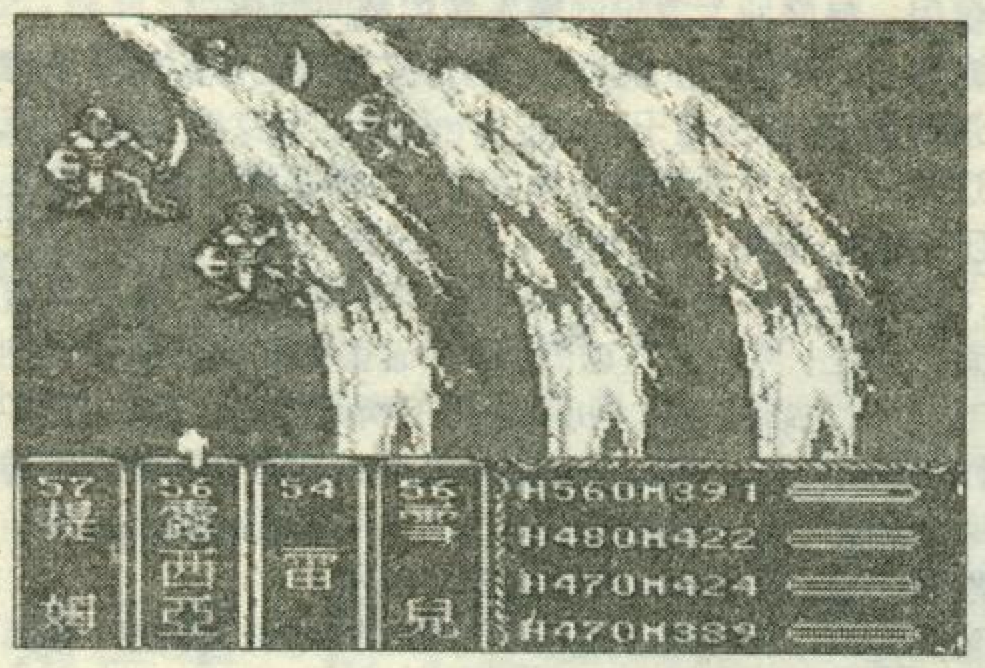
MD	厂商：不明	类型：RPG
	容量：16M	

一款能够被国人看懂的 RPG 游戏，MD 玩家的首选佳作！

一天，主角提姆因偷看了父亲藏在地下室的笔记本而被痛骂。这时母亲来了，父亲只好退居二线（……），母亲通知提姆，村里正在举行选拔第一勇士的庆典活动，要提姆也参加。

出家门，先在村中逛逛，上方屋中的婶婶告诉提姆快去祭台，庆典活动马上就要开始了。来到祭台，长老宣布最先拿到琉璃之泪的人就是今年的第一勇士，并告诉大家绝不允许进入禁忌洞窟。出右边的村口进入森林，先干掉几个小兵，然后来到一棵大树下，接受了树精的考验后得到琉璃之泪。在回村的路上，提姆遇上了霸道的赫摩一伙，他不由分说抢走了琉璃之泪并走入了禁忌洞窟，然后又走上了一个类似于传送台的东西，在一道白光中消失了。他的同伙干脆将错就错，告诉长老提姆杀了赫摩。当提姆丢失了琉璃之泪，正沮丧地回到村里时，更恐怖的事发生了——被父亲逐出了村子。从此主角提姆就开始了他的冒险生涯。

一路前行来到欧维市，一个小孩告诉提姆道具屋后面是他的秘密基地，调查一下，发现了万能之药（价值 500G，如果卖了是一笔不小的财富）。村长的邻居塔克报怨说晚上总是听见一个女孩在哭，吵得他睡不好觉。在旅店中住宿后，果然听到了女孩的哭声。第二天再去找塔克，他说那声音是从市长家地下室发出的。来到市长家，试着进入地下室，但入口是堵死的，根本进不去。去找刚才那个小孩，他告诉提姆市长家的窗户通向地下室。调查窗户，里面果然关着一个女孩，她叫雪儿，她说魔族要市长交出一个女孩，他为了保全自己的女儿，就把她关在这里准备交给魔族。去找市长讲理，他自知理亏，便订出一条两全之计：把风舞草的种子放在雪儿身上，让她沿途撒下，然后根据风舞草留下的痕迹追赶魔族。第二天提姆马上起程，将两个魔族士兵消灭后救下雪儿。不好，好象有人过来了，赶快躲起来。原来是魔王亲自驾到，不过他看到没有人后就离开了，否则真是凶多吉少。魔王离开后，雪儿告诉提姆她正在寻找母亲，正好提姆也在旅行，就搭个伴儿吧。



▶采用传统的四角色制，只是名字听起来有一种不伦不类的感觉。

回欧维市见村长得 1000G 后，两人根据路标向克鲁兹国前进。半途遇上两个魔族士兵正在欺负一位少女，干掉他们后，救下这位少女。可是现在她中了毒，人事不省。这时来了位叫西农的隐士，他说解这种毒需要北方原色森林的三只彩蝶。两人来到森林，找齐三只彩蝶后交给西农，西农用它们医好了少女。原来她名叫克莉亚，是出来玩的，但却遇上了魔族，现在必须马上回家了。

两人继续西行，穿过山洞来到了克鲁兹国，在大门口有两个士兵把克莉亚抓了进去。看来一场恶战在所难免了，可是进了城却什么也没发生（真该死，害得本人白白浪费了许多回复液）。入城拜见国王，当两人得知克莉亚就是公主时，着实被吓了一跳（哪有公主整天往外跑的）。这时，萨克帝国的使者爱尔夏求见。他说魔族为了统治世界，要得到四个国家守护神殿的琐片，现在魔族已经开始进攻月之神殿，建议国王马上取出月之琐片免得被魔族抢走。克鲁兹国因损失了许多士兵，无力抵抗，国王便委托提姆等人去取琐片，这时克莉亚也加入了队伍。根据路标，众人进入了月之神殿，在开亮了六个月形开关后，中间的大门打开了。进入大门，发现魔族竟然抢先了一步，毁掉了神像。三人击败魔族，总算是拿到了月之琐片。回城复命，国告诉大家由于神像被毁，国家将要出现大乱子，需要伽利安国的建筑师来修复，并交给克莉亚一封信要她带给伽利安王。

北行来到伽利安国，进入王宫，把信交给国王，国王说建筑师不在这儿，而在义米尔市。这时，令人讨厌的爱尔夏来了，他又要求国王取出琐片，但这次遭到了拒绝。爱尔夏走后，国王让大家先睡一觉，第二天派人送大家去义米尔市。在旅馆住宿一夜，第二天士兵来报告说王城已被电磁网围住，不能送大家去义米尔市了。

出城往西来到麻内村，刚一进村就遇上了扒手，他把雪儿的项链偷走了。往南走，在一个山洞中找到了小偷（在山洞中右边那个堵死的路口可以找到隐藏魔法水之精灵），而她还偷了魔王女儿露西亚的东西，正被她追杀。当雪儿向露西亚要项链时，她不但不给，反而要杀死雪儿，项链也没要回来。回到麻内村，三人向义米尔市进发。真不凑巧，尼卡鲁火山正好在这时候爆发，把道路封死了。无奈只好再次返回麻内村，从村人口中得知火山中的冰龙可以打通道路。来到村长家，村长正好也在为这件事发愁，便委托三人去找冰龙。进入北面的尼卡鲁火山，找到冰龙，可还没等众人发话，它就向众人索要它的蛋，等众人明白过来时，冰龙已经发起攻击了。无奈将其击败，提姆向它说明来意后，冰龙答应只要找回它的蛋便可帮助众人修路。继续向北，大家找到了偷蛋的魔族，轻松将其击败后得到冰龙的蛋。将它还给冰龙，只见蛋裂开了，里面生出另一个冰龙（刚出生的孩子就跟父亲一样大，真是不可思议）。冰龙实现了自己的诺言，帮助大家修好了路，却耗尽了全部力量，变成了一个魔法——冰龙。回村见村长，可得 10000G。走东面的出口来到义米尔市，市里有个女孩叫圆，她请提姆送一封情书给介，这里有两个选择：第一是照她的话去做，事成之后可得 5000G。第二是把信交给她的情敌光，她会把自己给介的情书和伪造的圆给介的绝交信一并交给提姆，完成任务后可得 + HP 上限的宝物原始肉。OK，钱乃身外之物，当然是选第二种方法了。在广场中见到了受伤的克莉亚，她被人抓了起来，正准备处死。对了，正事还没办呢，赶紧找到建筑师西欧，他正要到遗迹中去取些资料，叫大家随后跟来。来到北方的遗迹，打开几个机关后进入基地，在基地西南角找到西欧。他要提姆去地下室打开一个机关，提姆打开开关后（地下室入

口在东南角，开关在地下室的西北角），听见西欧发出一声惨叫。不好，肯定出事了。当众人赶回去时，看见电脑屏幕上出现了一个头像。他说他叫爱因死躺（真难听，好象应该是爱因斯坦才对），世上只有他才能修复神像（看来这电脑是个超级自大狂），但它的两个机器人都没有能量，需要找两节电池来。出了基地，正好赶上给露西亚行刑，就在行刑的一刹那，也不知从哪跑来两个魔族把她给劫走了。走西边的出口来到沙漠，正好碰见露西亚，两句话不投机动起手来，将其击败后（此战极为艰难，最好先用基地宝箱中的死神之眼吓死一个小兵，如失败就按 RESET 多来几次再合力干掉另一个，再打她就不难了），终于抢回了雪儿丢失已久的项链。继续西行，在一个小村落中找到了电池，但村里人说这是"太阳神石"。就是不给。找到村长，他说只要打败沙虫便可把"太阳神石"送给大家。于东北角的旋涡中找到沙虫，消灭它后再去找村长即可得到电池。回到遗迹，将电池装在两个机器人身上，其中一个去修复神像，另一个去解开电磁网，这样两个任务都完成了。临走时，爱因死躺还送给大家一个可随时和他联系的 GSM 通讯器（按 C 键可听到一些攻关提示，不过大多数都没什么用）。



▶怀旧的MD画面，虽然现在看是很粗糙的，但仍有一种发自内心的亲切感。

回到伽利安国，魔族竟然侵入了宫殿，幸亏萨克帝国的副将雷及时赶到，干掉了它们。伽利安王经过深思熟虑，终于决定让大家去取日之锁片并给大家施了魔法，以防止进入日之神殿带来的伤害。众人来到神殿，正欲进入结界取出锁片时，突然有个魔族冲出来击毁了焰之石，愤怒的众人合力消灭了魔族，但没有焰之石就无法突破结界，究竟该怎么办呢?这时雪儿向结界走去，怎么，她要送死吗?不，奇迹发生了，雪儿竟然毫无损伤地突破了结界并顺利拿到了日之琐片。回到伽利安国，使者爱尔夏说要在萨克帝国召开一个会议，让各国派一个代表参加，国王马上同意了他的要求并派提姆代表伽利安国参加会议。

从右边的出口出去，大家坐船来到了另一个大陆，遇到了萨克帝国的将军柏瑟芬，她让众人先休息一夜，第二天送大家去萨克帝国。但是第二天有毒气弥漫全村，启动了村里的警报系统，封住了大门。没办法，既然无法出去，那就先在村里逛逛吧。在村中见到了隐士西农（他竟然从克鲁兹国跑到这里来了），他正在配制解药，但是还缺少雷兽之角。来到村东头的研究室，不过大门装的是密码锁）打不开。再去村西头，柏瑟芬告诉提姆密码是*****。用密码打开研究室的门，在内部找到雷兽，只见它正要吃一个研究员，众人赶快上前搭救，击败它后得到雷兽之角。继续向深处前进，在一间屋子里干掉魔族士兵，关闭了警报系统。回村找西农，服下解药后村人送给大家可以在高空飞翔的天空之羽。

四人告别了安格勒镇，向萨克帝国前进。不料半途遇上了魔王，他已经知道了雪儿可以轻松破除结界这件事，为了阻止众人再拿到琐片，前来杀掉雪儿。魔王发出了魔法，雪儿眼急手快，躲开了，结果提姆反倒成了替死鬼。众人想合力击退魔王，但只几回合就全部被击败（真是一群没用的家伙）。无奈跳下悬崖，利用天空之羽安全着陆后，大家把提姆抬到另一个女人家中。她说提姆的伤势很严重，只有命之女神才能救她。进入北方的森林，在西北角的一个山洞里找到了命之女神。她和以前的那个冰龙一样，不分青红皂白先出手伤人，然后等大家说明来意后又开始诉苦。原来这几天萨克军营的人总是抓精灵来吃，命之女神错把大家当成了军营的人，她答应只要能说服萨克军营的人不再吃精灵就可以帮助救人。来到西南角的萨克军营，原来军营中了山鬼的咀咒，需要喝精灵血来止痛。回去告诉命之女神，她说解药在雪山上。来到军营北方的雪山找到解药雪参（记住，雪参只有一片叶子，别拿错了），把它给军营服下即可解开山鬼的咀咒。现在命之女神给提姆施了魔法，提姆来到了一个镜子世界，在这里突破重重困难，最后击败自己（自己很不好打，应多用攻击，会收到意想不到的效果），回到了现世。提姆复活后，命之女神送给大家精灵之笛并把自己变成了魔法供大家招唤。来到东北方的山洞，走到尽头后吹响精灵之笛唤出精灵，护送大家出了山谷。

终于来到了萨克帝国，国王在会议厅召开会议，大致内容就是尽快找齐四块琐片加以封印，免得落入魔族之手，但利日国的代表不同意，说这是阴谋，气哼哼地走了。尽管这样，国王还是要求大家走一趟，关于利日国方面他会尽力去说的。在去利日国的路上经过芙蕾村，从村人口中得知利日国是不允许平民进入的。这可怎么办?正巧赶上利日国女王要过生日，村中的一位大臣说只要提姆帮他拿到洞窟中的火龟做为女王的生日礼物，便可帮大家混进王宫。来到东方的洞窟，在其中得到火龟后交给大臣（在洞窟中有许多水晶龟，拿出去可卖钱），他又说找到了更好的礼物，火龟就不要了，至于进城的事嘛……过几天就是女王的生日，从现在起王宫对外开放，可以随便进出。

出西口来到王宫，一进门就遇上个女酒鬼，老是管大家要酒喝，还自称是古文专家，真是神精病（在王宫内仔细寻找，可发现隐藏宝物猫眼石）。来到正门，守门的卫兵说只有考取了神宫的人才能面见女王。

只好回芙蕾村考神宫了，可是考试的题目是古文，什么也看不懂，只得放弃。对了，刚才那个酒鬼不是自称古文专家吗?快去找她，她说可以帮忙，但要先给她酒喝才行。在王宫中花 10000G 从一个老太太手中买到酒（真贵，八成是被宰了一刀），交给那个酒鬼后，她翻译了刚才的古文，内容是交换灵魂。在芙蕾村图书馆中得知移魂大法在塔塔森林中可以找到。根据路标来到塔塔森林，捉到冰蝉交给酒鬼（在森林底层打败炎魔可得炎魔法术，亦可不打），她与雪儿换身后轻松地答出题目。

来到王宫面见女王，女王根据项链一下就认出了雪儿。原来雪儿是女王妹妹桑妮斯的女儿，桑妮斯由于遇到了次元结界的薄弱期而被传送到魔大陆，在那与魔王结婚生下了雪儿……正聊着天，忽然传来战报:魔族进攻风之神殿。看来又要大干一场了，进入神殿，当众人正要取出风之锁片时，萨克帝国的军队赶到。

终于，他们露出了本来面目。原来这一切都是萨克帝国搞的鬼，他们为了统治世界，要得到四块琐片来启动一个叫巴贝尔的太空船，它能打下一种能量弹，威力足以将世界摧毁。现在他们绑架了桑妮丝，逼迫雪儿交出所有的琐片，雪儿只得照做。萨克帝国的副将雷早就看不下去了，但是他刚想反抗，就大叫一声晕倒在地。这时柏瑟芬也来了，要到萨克帝国的生化工厂去取雷的记忆晶片。来到生化工厂，打败怪物后得到晶片。与此同时，太空城巴贝尔升上天空，紧接着萨克帝国派兵统治了世界。结束了吗?不，还没有。

两年后，大家忽然想起了爱因死躺，来到遗迹找到这个自大狂，他说必须把大家传送到巴贝尔的内部才能将其消灭。结果传送失败了，原因是他还无法操纵反物质原子，只有他的弟弟爱迪生才会这项技术，他在魔大陆。

大家通过传送台来到了魔大陆，刚站稳了脚根就被当作反乱分子抓了起来。这时提姆的死对头赫摩出现，救出了大家。赫摩告诉大家要找到爱迪生必须先去拿山暮遗迹的钥匙，钥匙在魔王手中，他被关在魔王城堡里。赫摩把大家带向魔王城的秘门后告辞。

进入城堡，大家见到了露西亚，她为了救魔王答应与众人合作。在城堡内杀掉看守，救出魔王，失散了十几年的父女终于相见，真是百感交集。这时巴贝尔又要发射能量弹了，目标是提姆等人，现在的任务是……赶快逃跑!瞬间，魔王城堡化为了灰烬，而大家正好幸免于难。回到秘道，在其中整顿一番后，就开始出发寻找爱迪生了（动作真慢）。

出山洞口北上，然后进右边的门，突破重重险阻后终于见到了爱迪生（其中的机关是按顺序排列的，进门的瞬间给出了顺序，其中最后一个机关比较麻烦，现公布如下:925 673 148）。这个爱迪生也是个自大狂（不愧是兄弟）在一通吹嘘声中完成了与爱因死躺的连线。可现在爱迪的能量不够，需要琉璃树海内的增幅器。

出山暮遗迹向东来到一个村子，再向西就是琉璃树海，在其中制服了圣骑士后得到增幅器（这里有许多终极装备和有用的魔法，要仔细寻找），将它交予爱迪生。

众人终于被传送到巴贝尔上（这个迷宫有多种走法，笔者的走法是左下→左上→左下→左上，然后进入下边的门），与萨克帝国展开了生死决战，经过两场恶战后，终于消灭了巴贝尔，世界也恢复了和平。

至于结局嘛……哈哈哈哈，实在是很有意思，请大家慢慢地欣赏吧。

文:邱康达　责编:PERFECT

火炎之纹章Ⅱ
～圣战的系谱～

锁定隐藏，独家评析

一款相当超值的模拟巨作，笔者个人认为它绝对可称是众多同类游戏中的佼佼者！"火炎纹章"系列之所以能有如此霸道的走势，当然与其独特的隐藏内容密切相关。真是不可思议，这款迷倒无数玩家的游戏到底有着多大的魅力呢？

SFC	厂商：NINTENDO	类型：SLG
	容量：32M	编号：32032



究极攻略——将复杂背景后的隐秘情节逐一披露

【第一章・精灵の森の少女】

●**勇者之斧**　在本章版图中间有片大湖，湖西有一狭长半岛，在マーファ城收复之后，让斧骑士レックス手持铁斧てつのね来到半岛顶端待机，便可得到一回合攻击2次的勇者之斧ようれやのわの，这是斧战士的最佳兵器，一定要得到。

●**女剑客アイラ**　在攻打ヅェノア城时，敌群中有一女剑客アイラ、十分骁勇，千万不要将其击毙，应先占领ヅェノア城，再由シグルド王子上前与其相谈，便会有仲间アイラ加入王子部队，成为我方一绝对主力。

●**神弓手ジヤムカ**　本章最初神弓手ジヤムカ会与我方为敌，但如让エーテイツ和其相谈，便会使其加入我方，其人是一位不可多得的人材。

【第二章・アゲストリアの动乱】

●**斗技王**　如在本章斗技场中战胜7场，剑士ホリン便会加入。

●**亚当的好运**　ハイライン城南边的半岛尖端处让无恋人状态的亚当アーダン来到尖端待机，会拾到宝物ついばきリング，装备后可增加追击这项个人技巧。

●**无聊对话**　在アンフォニー城制压战中让王子这种机动力部队来到エバンス城北面山道中士兵右侧待机，会见士兵自信自语。

●**骑士ベォウルフ的雇佣**　作为敌人的雇佣骑士ベォウルフ，可由王子シグルト上前相谈，再用1万金将其高价雇佣说服(ペォウルフ真是一个具有经济头脑的人啊)

●**飞马骑士**　如让风之魔导士レヴイン上前与飞马骑士フェリ一相谈，便会使フェリ一投靠我方。

【第三章・狮子王エルトツヤリ】

●**朋友的离去**　本章初ディアドラ会被抓走，而在下章初キエアン、エスリン和フイン三人也会离队，因而应在本章初把ディアドラ的装备(除一加血魔杖外)和キェアン、エスリン、フイン的所有装备在中古屋买去，以便让其他人购买使用。

●**狮子王エルトツヤリ**　对于现在王子部队的实力要击败狮子王エルトツヤリ会十分困难，其实只要让其妹妹テケツス和其相谈便会使其退却，并可得到一把吸血剑。

【第四章・空に舞う】

●**三角恋爱**　本章一开初便让フェリ一和ツルヴイア走到一起，她俩便会因利文レヴイン而发生口角。

●**级风之魔导王**　当シレジア城被我方夺回后，让风之魔导士利文レヴイン入城，便会从其母亲处得到一本级风之魔导王。

●**守护之剑**　让舞蹈家西尔维亚シルヴイア进入右上方往下数第二个村庄，应村民请求跳回次舞后，便会得到一把守护之剑まもりの剑，其效果为DEF＋7。

【第五章　命运の扉】

●**亚当的感慨**　让亚当アーダン从ザクリン城走到南边山崖尖端左侧一格待机，这时会发生恋爱关系，角色能力上升，SKL＋5。

●**断残的圣剑**　最初会有一带着★级断剑的老者，(实为王子的父亲)向我方奔来，应立即派一批主力上前营救，并让シグルド王子与其相谈，便可得到这把断残的圣剑，可花五万元修复。

【第六章　光をつぐもの】

●**斧之兄弟**　ヨハン和ヨハルヅア两兄弟都倾心于女剑士ラクチエ，可让ラクチエ说贩任意一人成为伙伴，两人都是以斧作为兵器，不过ヨハン是斧骑士，机动力较高，而ヨハルヴア为斧战士，机动力较低但能力较高，具体说服那位，就看个人的喜好了。

【第七章　砂漠をこえて】

●**舞女リーン**　当ダーナ城收复后，可由黑骑士アイス进城救出被囚于城中的舞女リ一ン，使其加入我方。

●**光之魔导士ライニー**　光之魔导士ライニ一可由其兄长アーサー说服，但注意千万不要让其逃回アルスター城。

【第八章　龙骑士】

●**神弓手ファバル**　弓手ファバル可由其妹盗贼パティ

说服，其人能力极高，而且是唯一能使用神圣弓之人。

【第九章 谁がために】

●**飞龙骑士的加入** 当持有★级圣枪的飞龙骑士アルテナ第一次出城时由リーフ上前相谈，アルテナ会回城，当其二度出城后可由セリス王子说得。

●**重装将军ハンニバル和魔道士コーブル** 先用主力四人将ハンニバル将军围住，救出其养子コープル后再由コーブル说服将军加入我方队伍，切记在此之前不可占领カパトキア城。

●**飞马的心得** 飞马フェミナ进入左上角村落群中最左下方的村里可使 DEF＋3。

●**エリア的离去** 下章初エリア会被抓走，可在本章末将其装备卖去。

【第十章 光と暗と】

●**恶魔级的魔导士** 在攻打ミレトス城时，在城口有持★级电和黑暗魔法的魔导士イシェタル和エリウス两人守护，此二人十分强大，特别是持有黑龙魔法的エリウス（其实他就是本节目的最终首脑），强大得可用恐怖来形容（有兴趣可调查其能力和系谱图），如处在二人攻击范围内，让其首先发难，九成会损一猛将，要使二人退却的最简单方法有三种①人人都会的一种，让其杀死我方一人便会自行退却；②让王子セリス在舞女リーン的配合下，一次击毙守城魔导师，并占领ミレトス城；③在舞女リーン配合下其主力击退电之魔导士イシエタル。

●**持圣剑的老者** 在进攻シコルフイ城战役中，右上方有一司祭パルマーク，如果直接调查他不会发现什么，其实セリス王子的圣剑便在他身上，一定要在敌人杀害他之前，让セリス王子上前与其相谈，便会得到圣剑ティルフイング，此剑对付本章最后首脑アルウイス皇帝十分管用。

【终章 最后の圣战】

●**失去记忆的エリア** 被抓走的エリア已被敌人洗脑、失去记忆，会向我部队猛烈攻击，千万不要杀死她，可让セリス王子上前与之相谈，再杀死控制エリア的黑暗司祭マンフロイ，占领ヴエルトマー城，再由セリス王子上前二度与エリア相谈，便可使其清醒过来，回到我方。

●**究极光龙魔导王ナーガ** 经过几十个小时的努力，终于要面对最终首领アルヴイス皇帝之子エリウス，エリウス不但能力惊人，还持有究极黑暗魔法，暗龙之术。即使是持有各种神圣兵器的圣战士轮翻攻击也只能使其每次损其1—6个血格，对于在城上不断加血且拥有80血格的黑暗之子エリウス，一切攻击都显得十分无力，其实让エリア进入ヴエルトマー城，用サークレット打开禁锢的封印，便会得到传说中的究极光龙之魔导王ナーガ，这正是黑暗之子エリウス的克星，在光与暗，正义与邪恶的两条魔龙交战中，2—3个回合便可将エリウス轻松击毙，接下来便可慢慢欣赏结局画面和自己的战绩了。

ファイアーエムブレム
聖戦の系譜

心得体会——经验与技巧地高度浓缩

1. 在每章初，攻下某城池以后，强劲敌人出现或加入了新伙伴，往往在队友间会有对话的指令（在部队总表中有表示），这时一定要完成对话，将会得到某些提示或增加个人能力或得到新的装备包括某些★级装备。

2. 游戏中同时按住 L＋R＋START＋SELECT 四键不放可自动反回退出游戏，取回记录，可避免关机。

3. 在城中斗技场训练时，如战斗失败或提升的能力值不理想，可取回记录，先换一人训练，再让先前一人去训练，会发生改变，要有耐心。

4. 本游戏中拥有回复系魔力的魔导士升级可十分容易，方法多种，最简单可在攻下 最后一城不急着占领过版，而让此类魔导士不断使用回城术，几章下来便可使所有此类魔导士升为顶级段位。

5. 注意盗贼培养，应洽其装备魔法剑，让其远程杀敌，可使升级和盗窃更容易，转职后的盗贼实为一、二线的战斗好手，建议让某些章节出现的可直接提升1段位的村民全由盗贼营救，让其快速转职。

6. 注意应用舞女，她能使我方部队行动2个回合，战斗时不可让其太拖后，以免机动力不足，难以到达队友身边，建议洽其装备机动力加3的戒指。

7. 第五章后，二代主人公会出现，所有人物和装备将发生变化，应在第五章结束前如把某些特殊武器和魔杖，依血缘关系适当调整，可使其相关的下一代提前拥有这些装备，大大降低游戏难度，例如可在第五章末把勇者之剑，断甲之剑装备在女剑士アイラ身上，这样在第六章初，其女ラクチエ便拥有这两件利器。

8. 对于魔力强大的敌人可用封魔杖将其魔力封住。

9. 战时应注意队友之间的关系，如让恋人或有血缘关系的两人，并排一起便会使出必杀一击。

10. 游戏最后是以攻略，经验生存，战斗四个方面来评价的，如想获得较高的综合评价值，应在游戏中注意减少整个作战的用时，提高整体部队的段位，减少部队的牺牲章，以及提高每人作战记律中的胜利比率，其中应注意的是作战胜败记律，这是最难得到高分的，游戏中是以每回合战斗双方损血多少来判定胜负的，且如遭受敌人攻击不能反击也算我们失败，因而应特别注意敌人的过程攻击部队，注意保护己方不能反击的伙伴，可别让这一项降低你的整体得分哟！

总之，此游戏可算一部经典 SLG 大作，无论从画面、音乐、作战系统和情节都是上乘之选，跨越两代的恩仇，华丽的必杀技，丰富的武器、魔法，都会使每个 SLG 迷陶醉其中，让我们高举圣剑，率领众神圣之战士出征吧！

文：朱海春　　责编：PERFECT

风来的西林

——月影村的怪物

浪人西林登场GB

《风来的西林》是出自中村光一旗下最有影响力的作品，抛开画面等因素不提，单从游戏的可玩性上讲，这次在 GB 上的出演可谓毫不逊色。为了配合这部好作品，毛云同学的稿件更是雪中送炭。的确，一篇与玩家对口的好攻略可说是最最实用的了。

GB　厂商:CHUNSOFT　类型:A·RPG　容量:4M



文章详实全面，是 GB 版"风来西林"玩家的最佳搭档

情节简介

这一次，浪人西林随着同伴コッパ来到了月影村。沿途中发现不少惊慌逃跑的村民，而不久连同伴也失踪了。从村长处得知此处有一个谜一般的怪物**オロチ**。每年它都要来村里抓走一名村民，今年轮到了少女**フミ**。村民们虽悲愤之极，但迫于怪物的强大力量而不敢反抗。此时少年**ナギ**挺身而出，只身前往魔窟营救**フミ**，但不幸也落入魔掌。在村民的央求下，西林决定前往怪物所在的巢穴营救**ナギ**、**フミ**还有同伴**コッパ**，并除去这个作恶多端的怪物。责任重大，他能否成功完成任务就看玩家你的身手了。

迷宫内的冒险基本上可分为三次：第一次是至第 10 层救出少年**ナギ**，第二次至"龙之颚"救回コッパ，第三次则进入"龙之颚"至顶层"**魔窟**"打倒**オロチ**救出フミ。

操作篇

一、标题画面

にっきをつくる　　写日记

若为新日记则后面的依次操作为取名，默认值为西林**シレフ**。选择游戏难度：やさしい简单、ふつう中等、むずかしい困难若为旧日记则选择ふうらいにっき(风来的日记)1～3，即三档记录。

にっきをうつす　　日记拷贝

にっきをけす　　消除日记

ほうけんにでる　　继续冒险

なまえをかえる　　更换姓名

かいそう　　回顾日记的最后一段

ばんづけ/パスワード　　排行榜/密码

●注：密码在通关后可取得，用于参加 CHUNSOFT 活动，对国内玩家恐怕无用，而且也早已过期了！

フェイのもんだい(共 100 题)问题

开动脑筋，解决难题，你能达成多少呢？

二、基本操作法：

十字键：主人公的移动，道具的选择

选择键(SELECT)：在迷宫内有效，看地图，但只显示已探索区域

START 键：按一下，而后用十字键选择攻击方向

A 键：攻击，决定道具的使用

B 键：调出指令栏，取消上次操作

十字键 + B 键：快速移动

十字键 + START 键：抄近道，在被怪物包围前尽快脱出房间

A 键 + B 键：快速回复体力，但仍计算回合数，消耗满腹度

A 键 + 选择键：发射弓箭(先装备后使用)

三、指令栏及主人公状态表示

おかね	金钱
とうたつちてん	到达地点(上次冒险)
けんのつよさ	剑的强度(已装备的)
たてのつよさ	盾的强度(已装备的)
ちから	力量，表现为攻击的效果
けいけんち	经验值(离下次升级)
HP	体力
レベル	水平(每次上升都会增加 HP)
まんぷくど	满腹度(每 10 回合减 1%)
どうぐ	道具(用 START 键可整理道具)：

ふる、のむ、よむ、うつ、いれる，都可理解作"使用道具"，只不过针对不同类型道具的使用的不同称呼。

そうび	装备(共武器，盾、弓箭、腕轮四大类)
みる	看，针对つほ(壶)使用，即检查壶内道具
なける	投掷道具，针对不同道具，效果不一，详见后文
おく	放下道具，相对于投掷文明多了，且不损坏道具
せつめい	道具效果说明，对未识别道具无效
なまえ	为未识别道具取名

注：装备类道具前可能有三种标记：骷髅：受诅咒，一旦装备很难卸下；E：已装备；＊：效果不明，装备后才显示。

あしもと　　脚下

当道具档已满及其它情况下，位于道具所处位置上时可使用：

ひろう：捡起　　こうかん：与身上道具相交换

其余同前

おわる　　中断(结束此次冒险)

四、迷宫内各要素

墙壁：投掷物、弓箭、法术无法通过

泉水：投掷物、弓箭、法术可飞越其上

机关(ワナ)：各种用来阻止西林的陷阱，可分为四大类：

a. 直接损伤体力类：地雷、毒箭(力量下降)、落石

b. 限制行动类：活动地板(掉入下一层)、夹板(不能移动)等

c. 使道具发生变化类：大水(盾－1)，尿(饭团子变馊)等

d. 其它类：有解除装备，警报等

阶梯：前往下一层，地图上显示为方框

主人公：地图上为黑点

敌：地图上为圆圈

道具：地图上为十字标记，共分为九大类，即：

剑、盾、腕轮、弓箭、药草、书卷、手杖、壶、饭团子

商店：在选择中等或困难，难度后于迷宫内出现，但并非每回都能碰上，所出售道具也不确定，要是运气好，可有不少收获。

五、月影村

月影村前后共七间建筑物，分别为：

村长的家：位于村东北角，西林就是从这儿得知少女**フミ**被怪物**オロチ**抓走的消息。

フミ的家：位于村东南角，现在家里只剩下可怜的老父亲，去安慰一下吧。

鸣叫龙神社：从村中的阶梯到达，是神主的住所，在游戏的开始若不知道如何操作，他会教你，也是情节发展的一个重要地点。

食宿处：村西北角，西林如果在冒险中不幸被击倒就会从此再度出发，不过道具么……

仓库：村正面，**クヨウ**山卡入口处。在故事发展中村民会为你建造，用

来存放冒险结束带回的道具。

六、人物简介

フミ：月影村少女，故事就是围绕如何营救她而展开的。

ナギ：村长的孙子，也是フミ的好伙伴。

コッパ：西林的同伴，一只会讲人话的神奇动物。

ケヤキ：是西林在月影村结识的温柔姑娘。

ヨシゾウタ：也是个旅行者，给西林不少帮助，似乎是个乐师。

バシリのゴン：鸣叫龙神社的伙计，一些闲杂的事都由他处理（也就是个打扯的）。

神主：鸣叫龙神社主持，年纪相当大，知道不少的事。

冒险指南

以下均为冒险前必须知道的要点，仔细听着在座的各位：

●每次出发，主人公 level 都只有 1，所以不必刻意追求高级别。

●每次进入迷宫，即使是同一次，各层的形状都会改变，所以还是尽量探查所有的道路吧。

●迷宫内各层的任务，说到底基本上只是找到楼梯往上走（或往下走）但为了以后能从容应付更强大的敌人还是多杀敌，找宝物为好。

●迷宫内采用回合制（但也不是你拍一，我拍一，而是同时动），无论是攻击、移动、使用道具都会计算回合，所以在决定下一步行动前先看一下周围敌人的动向。

●快速移动中若经过道具，则只显示道具名称而不捡起，另外还可用来与同伴交换位置。

●由于满腹度的设定，必须尽快找到饭团子，不然当满腹度降为 0 后，每一步行动都会损失体力。

浓缩精华的技巧篇

●抄近道：由于回合制的设定，使得此点尤为重要，因为敌人全都如此，你若不抄近道，就会损失一回合，等于白挨一次攻击，若敌人数目多，即使你级别再高也会一下子丧命（除非你拥有高攻击力的，同时三方向攻击的剑，且体力充沛，二者缺一不可）。

●对付弓箭手的技巧：与敌保持两格距离（同一行或列），向垂直方向走两步，即可。

●关于记录：此游戏记录的拷贝与其它不同，副本只能得到原本所处的情节，而不能得到位置，道具。即若在迷宫中中断，拷贝，副本只能从月影村出发，且道具全无。所以要想保持与原本一致，只能照下列步骤：

①前提是仓库已建造完

②冒险结束，回村，将身上道具卸下放入仓库

③在村中记录

●投掷道具。

①药草：此点至关重要。难度为困难时，营救出フミ后必须沿原路返回，要想让フミ一点伤也不受不太可能。当她受到攻击后，立刻将回复体力的药草投向她，可使其恢复。其他同伴也同样。

②杖：当使用次数为 0 时，将杖投掷出去也能得到同样效果。

③武器、防具：可将差劲的武器、防具投掷向敌人，效果同弓箭。

④壶：打碎壶，取出存放在内的道具。

●购置道具：

以下介绍为偷取道具法，正派玩家可跳过此处：

①利用机关。若商店内有向下一层掉落的机关，可拿够道具后跳下，最安全。

②利用大部屋书卷。在该层使用，使成为一个大房间，此时店主会去守住楼梯，只能打倒他，不过切记，他绝对不弱。

③直接用魔法攻击，例如龙之炎，定身术等。

④利用盗贼。不过一般极难遇上盗贼，这时要用盗贼之壶（トドのつほ）在商店内，对准墙投掷，会有盗贼从破裂的壶中跑出来，不过它会偷什么就不确定了。

●机关。可用道具めぐすり探出，若无此道具，还有办法。用武器在空挥中，若攻击方向有机关就会显露出来，虽然会浪费不少回合，但起码你安全了许多。

●未知道具的识别。可用识别的书卷来识别。其实各道具的假定名称代表的东西不会改变，只须建立一下对应关系即可。

●武器、防具的强化。如果只是强度的强化，只须调难度为简单，不断反复地冒险，在得到剑 +1 或盾 +1 后立即使用，而后平安返回即可。

●合成。在得到合成壶（こうせいのつほ）后即可进行，将不同的武器放入，合成出的武器将以第一把放入的武器为名，附加攻击力为原先的总和，且同时具有各种武器的特殊能力。如将妖刀（ようとうかまいたち）+2 与ミノタウロス斧（おの）+1 放入，合成为妖刀 +3，特殊能力为妖刀的三向攻击及ミノタウロ斧的会心一击。盾也同样。

另外，同种类杖合成后仍为原来那种，但使用次数为原先的总和。武器与盾合成为杖。

●道具清单：

——武器——

こんほう：短刀，攻击力低下，出现率高

なかまき：长剑，攻击力为こんほう两倍

カタナ：浪人拿手武器

どうたぬき：天下名刀，攻击力高

つるはし：攻击力低下，特殊能力可砍开墙壁，用多了会断裂

妖刀：三向攻击

じようぶつのカマ：不死系怪物克星

ひっちゆうのけん：必中

ミノタウロスのおの：会心一击

マフジカブラ：基本攻击力最高，能力不详

ひとつめゴロシ：对独眼怪特效

ドレインバスター：对能吸收 HP 怪物特效

ドラゴンキラー：对龙系特效

——盾——

かわのたて：皮盾，防守力低下

もっこうのたて：木甲盾，防守力稍高

せいどうこうのたて：青铜盾，防守力皮盾 2 倍

てつこうのたて：铁盾，防守力较高，能用到将近 15 层左右

しゆうそうのたて：重装盾，防守力极高，但会导致满腹度、威信减少

トドのたて：防盗

ドラゴンのたて：龙盾，能有效防御龙的火炎

——腕轮（うてわ）——

かいしんのうてわ：会心一击出现率提高

ハラヘラスのうてわ：锁定满腹度

のろいよけのうてわ：防止受诅咒

とうしのうてわ：透视，看清迷宫内敌人及道具等位置

——杖（つえ）——

ふきとばしのつえ：伤敌 5 点 HP

みかわりのつえ：将敌变成西林模样 20 回合（当替死鬼）

ふういんのつえ：封印怪物特殊能力

いたみむけのつえ：使敌受到与自身同样损失

かなしばりのつえ：定身术

——卷物——

しきべつのまきもの：识别的书卷

てんの恵みのまきもの：剑 +1

めの恵みのまきもの：盾 +1

ハワーアッフのまきもの：此层内攻击力翻倍

バクスイのまきもの：敌全体休眠，自身 2 倍速

こまつたときのまきもの：满腹度，HP 全回复，状态恢复正常

あかりのまきもの：看到全体地图、敌、宝物位置

おおへやのまきもの：大部屋卷物，使该层成为一个大房间

——药草——

やくそう：HP 回复 25 点

おときりそう：HP 回复 100 点

めぐすりそう：眼药，看出机关位置

ドラゴンそう：吐出强力火炎

——壶——

ほそんのつほ：存放道具，节省空间

トドのつほ：盗贼壶

そうさのつほ：将存放入的道具送到村中

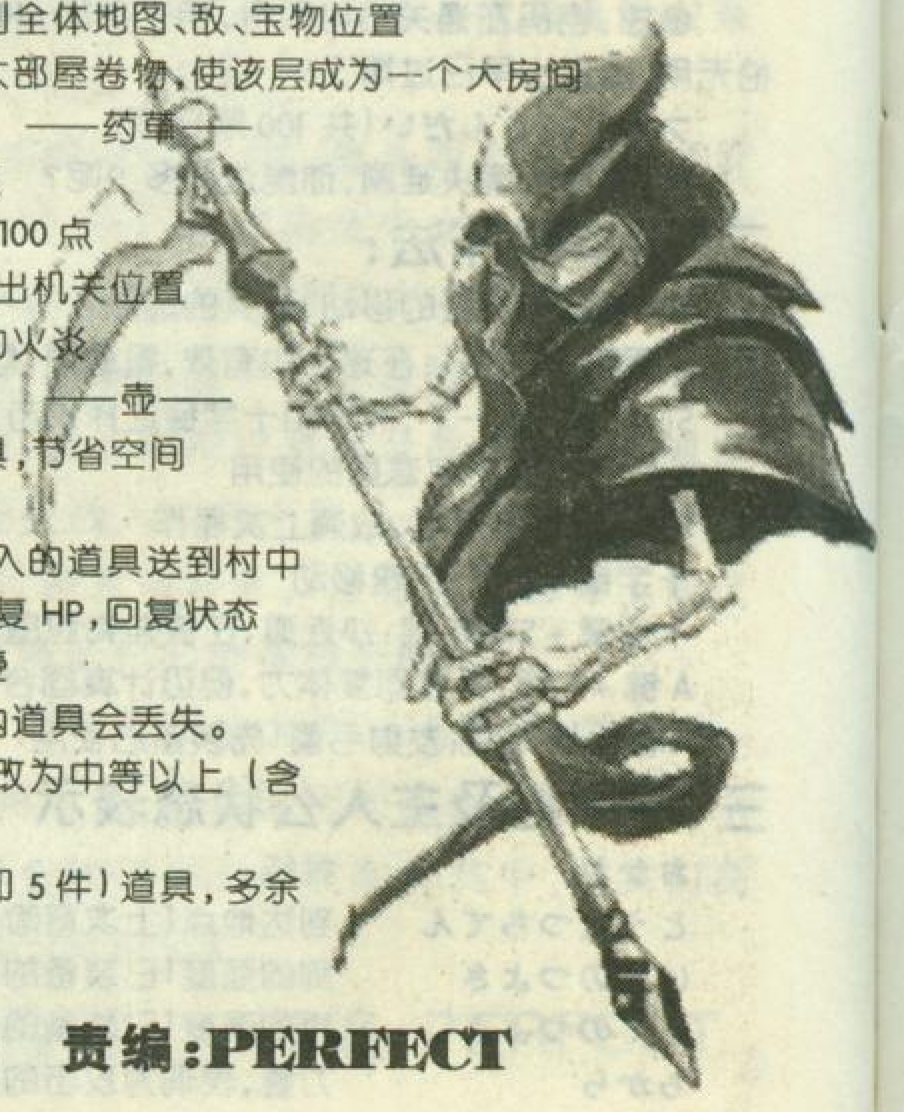
せなかのつほ：酒壶，回复 HP，回复状态

こうせいのつほ：合成壶

●注：①存放于仓库中的壶内道具会丢失。

②投回コッパ后，要将难度改为中等以上（含中等）情节才会继续发展。

③每次出发前只能带一页（即 5 件）道具，多余的会丢失。



文：毛云　责编：PERFECT

国产中文游戏万花筒

甲A　FC　甲A

厂商:外星科技

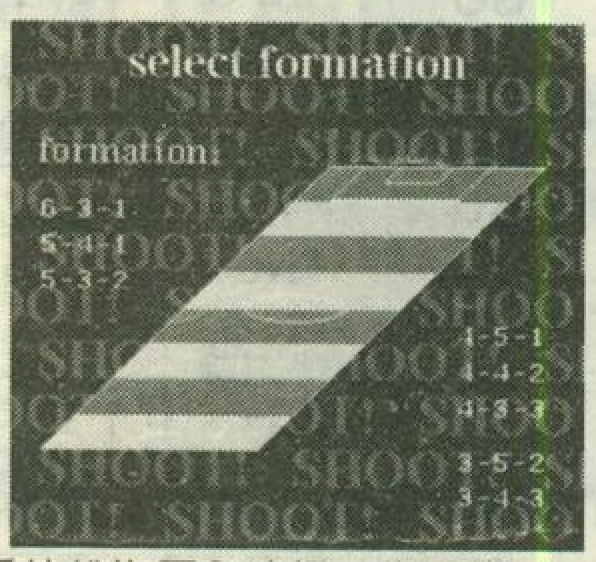
类型:SLG + SPG

福州外星电脑科技有限公司新近制作的新型 SLG－SPG 游戏“甲 A”(即中国足球甲级联盟俱乐部之经营)将于春节前登场,填补了国内“甲 A”题材作品在 FC 上的空白。在游戏制作中,国内外体育科研专家以及热心的球迷都给予极大的支持与帮助,并提供了许多真实详尽的足球信息数据,使得游戏情节引人入胜,堪称“电子足球百科全书”。

游戏趣味性高,可玩性强,配合“甲 A”的精美画面和丰富多采的剧情,给玩家以全新强烈的感受。



97 中国足球演绎出“甲 A”联赛一幕幕悲喜剧，四年一度的世界杯亚洲区预选赛中国家足球队的失利，让人欢喜，让人忧愁，亿万颗球迷的心在撕裂中。喊、在涕泪中郁闷、在阵痛中等待……，为何国脚们总让我们失望？中国足球啊！你何时才能甩掉蹒跚的步履，展开双翅自由于世界足坛之列？

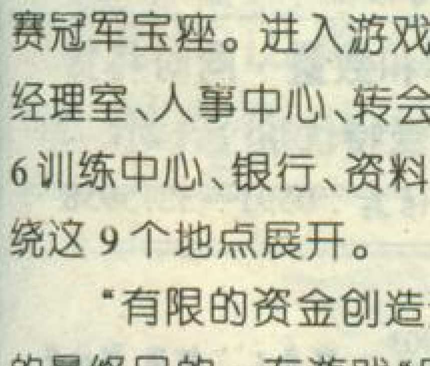


“狂热痴情”的球迷是你坚韧的骨骼；爱恨交融的情感是你粘稠的血液；绿茵奔跑的国脚是你灵活的躯干，这一切深成了有血有肉的“甲A”。游戏“甲 A”，你将是一位温柔的天使用纤细柔软的手抚慰中国足球的累累伤痕；你会是一名坚强的战士用高亢的战歌激励郁闷忧伤的球迷重披战袍再入沙场；你更像是熊熊烈火将所有的灰心、悲痛和沮丧统统付之一炬，让胜利、喜悦和自豪激荡于玩家胸怀，让国人梦寐以求的世纪之梦最终实现！

游戏开始，首先是选择球队经营的难易度。游戏中无明显的难易度选择菜单，主要通过浏览各支足球队整体概貌选择经营队伍来隐含实现的。游戏中共设计 37 支球队，既包括现在“甲 A”12 支足球俱乐部，也增设其他省市的足球俱乐部，玩家可根据所在省市及个人喜好选择一支球队作为游戏的经营主角。

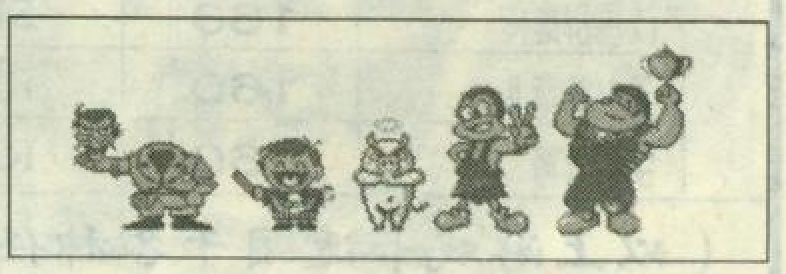
一旦选择组建好球队后，开始正式经营俱乐部，冲刺“甲 A”联赛冠军宝座。进入游戏主画面便是 9 栋风格迥异的建筑迎面扑来：经理室、人事中心、转会市场、选秀大会、比赛场、6训练中心、银行、资料库和系统系统存储，“甲 A”的红营活动就围绕这 9 个地点展开。

“有限的资金创造无限的财富，进而夺得联赛冠军”是该游戏的最终目的。在游戏“甲 A”经营初期，强队启动资金为 1500 万，弱队为 500—700 万，学会理财与管理是“甲 A”经营之本，如何创造出源源不断的金钱？一、票价，仅指主场比赛票房收入：票房收入大概占游戏资金来源的 80/ 1000 左右。玩家应在每年足球比赛前安排几场“友谊赛”，即可赚得大量的钞票，又能提高本队的声誉度，不过所邀请的对手越弱越好。二、赞助：财力雄厚、资金充裕的大财团和厂商会不定期对足球俱乐部进行赞助，赞助数额高低取决于球队声誉度指数，来者不拒，统统笑纳，可解燃眉之急。三、转会收入：球员技战术水平高低直接影响转会球员的价值。俱乐部中难免出现老弱病残的球员，应果断处理，尽快转成急需的建设资金。四、赌球：惊心动魄而紧张刺激的赌球游戏同样是资金来源的渠道之一。“甲 A”赌球不仅是赌钱，更是赌玩家的 IQ 高低，只有冷静观察、深思熟虑不为赌场小姐所诱惑，才可一掷千金，收益大大。五、加钱密码是……

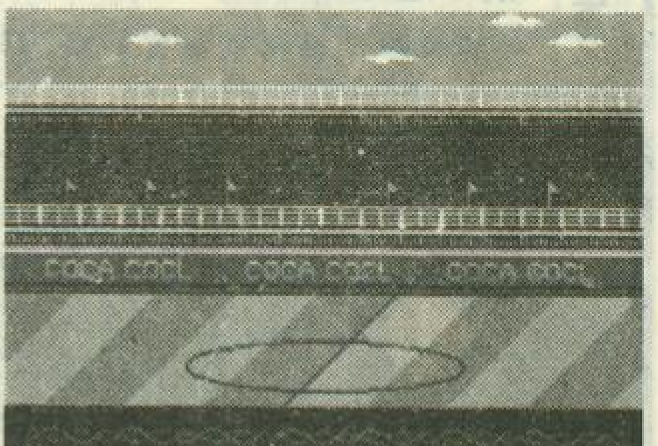




“甲 A”经营中，不仅是玩家经营俱乐部财产的多寡，更是玩家聘请教练、训练球员、夺冠联赛的经营操作能力。玩家可在闲暇之余到“人事中心”聘请战术高、声望好的优秀教练，并有目的进行封金赏银、加官进爵的感情投资，使教练们更效忠实于俱乐部；玩家也可在每四周一次的“选秀大会”中逮住晃动不停的光标来选择新秀，“猫捉老鼠”主人目不暇接，够刺激有趣！玩家在“训练场”中，不但要训练球员的防守、中场组织和射门等技战术，而且要适时进行体力的训练，技战术和体力两者兼顾，切不可偏废一方；玩家可在“转会市场”中购买理想而满意的球员来增强球队的实力，甚至于到“球探”里购买价值昂贵的球星或球王，望玩家三思而后行，不然非破产不可！玩家在重头戏——“比赛场”上，应选择技战术好且体力值高的球员作为主力阵容，至于比赛阵形和战术谋略应视其球队的整体实力。每场比赛完毕后，请玩家适时对球场进行修补，以免影响比赛成绩。



98 世界杯预选赛和 97“甲 A”联赛已硝烟散尽，我们的球迷用宽阔的胸怀包容中国足球一切的失败与不幸，你听，绿茵场上依然响彻海潮般的欢呼！掌声和鲜花将让你深深地陶醉其中……



撰稿人／林海

中文 外星科技 游戏

外星電腦科技有限公司是主要從事電腦、電子游戲軟件的設計、開發、生産和銷售的大型實業電子企業。歡迎有志于此的同仁志士與公司携手并進，開創我國游戲行業的新紀元。

游戏卡信息

游戏名	统一售价	类型	游戏名	统一售价	类型	游戏名	统一售价	类型
甲A	160	SLG+SPG	爆笑三国志	160	SLG	创世纪英雄	130	RPG
英烈群侠传	160	RPG	三国志英杰传	160	RPG	地道战	130	RPG
世纪雄狮一拿破仑战争	160	SLG	绿野仙踪	160	AVG+RPG	神秘金三角	88	RPG
红楼梦一神游太虚境	160	RPG	圣火徽章	160	RPG	疯狂鸡蛋仔	88	SLG
亡命法师	160	RPG	外星战士Ⅱ	160	SLG	超级大战略	88	SLG
少年游侠	160	RPG	银河时代	160	RPG	镜花缘	88	AVG
隋唐演义	160	SLG	上海大亨	160	SLG	猫王	48	ACT+AVG
杨家将	160	SLG+ACT	林则徐禁烟	130	RPG	沙漠风暴	48	STG
荆轲刺秦王	160	RPG	拯救世纪	130	RPG	夜明珠	48	FIG
风云一叛逆者之旅	160	SLG	三十六计	130	RPG	星际武士	48	FIG
三国一雄霸天下	160	SLG	水浒传	130	SLG	超级战魂	48	STG
楚汉争霸	160	SLG	夺宝小英豪	130	RPG	包青天外传	48	FIG
大富翁	160	TAB	三国Ⅲ	130	SLG	天才小子	48	CAI
魔域英雄传	160	RPG	魔道士阴谋	130	RPG	真假猴王	48	ACT+AVG
三国忠烈传	160	SLG	龙珠英雄	130	RPG	数学天才	48	CAI
勇者斗恶龙Ⅴ	160	RPG	争霸世纪	130	SLG	封神榜	48	FIG
第四次机器人大战	160	SLG	外星战士	130	SLG	西天取经Ⅱ	48	AVG+ACT
决战太平洋	160	SLG	基督山恩仇记	130	SLG	屠龙刀	48	FIG
战国群雄传	160	SLG	天王降魔传	130	ACT	英语3＊1	48	CAI
圣火徽章Ⅱ	160	RPG	绝代英雄	130	SLG	数学4＊1	48	CAI
宇宙战将	160	RPG	地球战士	130	ACT+AVG	文字2＊1	48	CAI

（以上游戏卡适用于各种任天堂、小霸王、步步高、裕兴系列8位游戏机（FC）、学习机）

部分代理商经销处地址

联系人	联系地址	联系电话	联系人	联系地址	联系电话
黄忠恒	北京朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦101室	(010)65924071	任春刚	沈阳五爱购物城131号	(024)4134090
陈秀民	广州市西堤二马路37号日用工业品交易市场二楼72档	(020)81857805	王利军	乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场EF－008	(0991)3836688-990127
刘锡明	哈尔滨道里区西十二道街2号2楼10门	(0451)4647937	王细林	南昌洪都北大道016号	(0791)8501718
杨一群	山东济南市经二纬 三路9号海贷旅社11号房	(0531)6929886-2811	李和平	内蒙古呼和浩特市站通达商场北主楼二楼35号	01394711302
池跃堂	西安市环城东路159号电器城东1排13号	(029)2518178	邓晓萱	成都市人民北路一段77号	(028)3382283
林勇	武汉市乔口区利济电子城74号	(027)5856912(店)	刘春元	天津市河东区六纬路93号海天家电经营部	(022)4214161-4120
杨其伟	浙江义乌稠州中路87号	(0579)5366497	郭鸣	苏州市人民路182号103室	(0512)5229673
方槐	杭州市文二路12号	(0571)8861919	张海星	重庆市渝中区公园路15号大环电子有限公司	(0811)3834223
王军役	绥芬河通天河68号	(0453)3924200	陈继飞	上海市黄浦区宁海东路48号市中商场44档	(021)91047172

广而告之

★ 应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款一起汇至本公司邮购部。本月邮购、八折优惠、免收邮费，并赠送会员卡一张（以后凭卡邮购，享受特优价）。

邮购地址：福州市国货西路303号福州电子城1219—1225室 郑长江 邮政编码：350009 联系电话：0591—3280678 传真：0591—3275958

外星电脑科技有限公司

中国福州五四路国泰大厦六层
电话总机：0591—7535888 传真：0591-7553437 邮编：350003
销售部电话总机：0591—7914375 传真：0591—7914584 联系人：何强 郑林荣

◆ 诚征创意、诚征代理，有意者请来人来电与本公司联系 ◆

优秀的企业必将造就优秀的产品

次世代

次时代

(由拓实公司管理经营)

曾经是你们慧眼识英雄来到了次时代

曾经是你们为次时代的精彩惊叹不已

曾经……太多曾经……

又逢农历新年

次时代

谨祝新老朋友 虎威纵横 98 年!

次时代经营土星(SS)、索尼(PS)、任天堂(N64)等次世代主机及附件以及各种游戏产品,欢迎大家惠顾。

日本原装动画片“樱花大战”、“97 拳王”、“宇宙皇子”(7CD)、“新世纪少年战史”(13CD)、“超时空要塞”、“无限地带”、“英雄本色”等。徐克的大作动画片“小倩(倩女幽魂)”热销登场、全城震撼中。新组织到一批高达系列动画人物模型一百多个款项。

总公司:上海市新闸路 1954 号

电话:021—62188985　交通路线:94、40、20、45、113、童的梦专线

总店:上海市石门一路 30~32 号　电话:63273835　交通路线:71、48、01

(特别注名:该店近延安中路口,瑞金剧场对面,请认准以上两个特征)

卢湾分店:复兴中路 528 号　电话:62188985　交通路线:24、96、17、42

浦东乳山路分店:乳山路 77 号　电话:58782513　交通路线:84、86、81、82、574

浦东南码头分店:南码头路 455 号　电话:58394941　交通路线:大桥一线、82、84

上海新网络游戏专营店

特别推荐:平、靓、正宗的产品。

本店专营日本原装游戏机:土星、索尼、N64 位机、GB 等。并维修、改装游戏机、更换光头。

开张酬宾:凡在本专营店买土星、索尼任何一款送软件十张。累计买十张软件,送电子宠物一个。

地址:上海市天钥桥路 110 号 2 楼　邮编:200030　交通:15 路、43 路、徐家汇地铁口

电话:64691808—116　联系人:凌涛　1303175051

北京万和一族电子销售中心 邮购价目表

1998 年万和电子再度首掀降价狂潮：首创同业之先河，所有电玩产品继 97 年末大幅降价之后，再次下降所有商品零售价，真正让利于广大玩友，并首家将世嘉机价格降至 200 元以下，部分世嘉卡售价降至 20 元以下，另相应延长商品保修范围及期限。欢迎广大玩友货比三家，价比三家，多做选择！！！

新卡特别推荐：独家销售、批发代理著名世嘉 MD 卡《恐龙兄弟 2》，内容精彩纷呈，趣味性极强，16M 超大容量。零售价：98 元 欢迎批发，价格更优！

世嘉卡邮购价目表

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
策略模拟	梦幻模拟战 2(中文)	125	梦幻之星Ⅳ	70	新超级战略	90	光之继承者	90
	皇帝财宝(中文)	125	沙丘魔堡Ⅱ	27	三国＋大战Ⅱ	90	大富翁(中文)	100
	众神遗产(中文)	125	斩夜叉圆舞曲	75	封神榜(中文)	165	三国乱世群英(中文)	75
	恐龙兄弟 2	98	新乞丐王子(中文)	175	信长霸王传(中文)	135	三国 2(中文)	123
	水浒传(中文)	175	太空战士(中文)	153	光明与黑暗(中文)	115	武将风云录(中文)	143
	三国 3＋信长(中文)	115	阿 Q 连环泡(中文)	115	三国 3(中文)	80	信长霸王传	115
	悟空外传(中文)	110	吞食天地 3(中文)	175	大海战	30	A 列车进行曲	45
	大航海时代(中文)	113	大航海时代Ⅱ	75	众神遗产	80	战斗传说(原)	95
	新创世纪	95	皇帝财宝	85	澎湃的电风	95	梦幻模拟战Ⅱ	73
	古代封印	70	雌狐 357	70	梦幻模拟战Ⅰ	70	太阁立志传	100
	模拟公园	48	皇家血裔	85	光明十字军	70	攻击潜艇 688	40
对打格斗	超级 16 人街霸(40M)	123	12 人街霸	37	幽游白书 2	46	饿狼传说 2	75
	侍魂	50	世界英雄	40	霸王摔交(32M)	58	龙虎拳	50
	豪血寺一族	98	真人快打 3	55	真人快打终结篇	60	七龙珠	35
	VR 部队	30	VR 战士 2	55	VR 战士对铁拳(新游戏)	60	宇宙格斗王	40
枪战射击	EX 战斗机	43	空牙＋雷电	43	雷电传说	33	鲛鲛鲛	23
	雷鸟战机 4	30	联合大作战	28	无敌飞狼	35	大吟酿	35
	空战三合一	45	野马战机	35	雷鸟战机 3	30	沙漠风暴Ⅰ	25
	沙漠风暴Ⅱ	27	沙漠风暴 3	31	魂斗罗	38	生化人大战	45
	毁灭警官	35	忍无可忍	37	真实谎言	37	越空狂龙	38
	骷髅行动组	45	爆破者	45	火枪英雄	45	机械战警Ⅳ	34
	F—117 隐形战机	35	米格—29 战机	30	M1A1 大坦克	21	异形战士	28
动作过关	水浒风云录	135	杨家将	123	格斗四人组 3	47	复仇者	36
	玩具总动员	58	蚯蚓战士Ⅱ	48	美国漫画英雄	38	战斧Ⅲ	27
	战斧 4	30	战斧 5	48	索尼克Ⅰ	23	索尼克Ⅱ	28
	索尼克 3	33	索尼克Ⅳ	38	索尼克 5(3D)	53	鸟人战队	35
	X—MEN Ⅱ	45	超级忍 3	28	七喜Ⅱ	40	丁丁历险记	39
	风中奇缘	58	黑水海盗	38	美少女战士	40	阿拉丁	35
	魔界大法师	40	松鼠大作战	38	永远的蝙蝠侠	40	蜡笔小新	30
	割喉岛	50	汤姆和基瑞	38	暴力克星	35	外星王子	40
	狮子王Ⅰ	45	狮子王Ⅱ	48	林可船长	35	时空兄弟	35
	魔域战士	35	史丁比大冒险	35	蝙蝠侠与罗宾	45	漫画地带	40
	失落的世界—侏罗纪(新卡)	55	科学怪人	45	侏罗纪公园Ⅰ	45	侏罗纪公园Ⅱ	50
体育赛车合卡	97NBA 篮球(带记忆)	47	97FIFA 足球(带记忆)	47	联合职业冰球	40	实况足球	30
	J 联盟足球	45	美国大学篮球	55	NBA 扣篮大赛	45	台球传奇	28
	98 冰球	70	篮球飞人	35	温布尔登网球	35	大满贯网球	35
	机车王 2	35	炮弹飞车	45	印地赛车	35	摩洛哥赛车	35
	VR 赛车(原)	95	顶级赛车Ⅱ	27	F—1 方程式赛车	35	飙车王 3	35
	环球赛车	40	音速六合一	80	大混战六合一	70	机械战警四合一	70
	暴力克星四合一	70	97NBA 篮球七合一(带记忆)	90	仓库番 15 合 1	90	阿拉丁五合一	70
特价 MD 卡	日落骑士	19	高尔夫球(原)	19	外星战将	19	格林纳达坦克	19
	火爆警长	19	美式足球(原)	19	热血足球	19	MIA1 美式坦克	19
	小美人鱼	19	赌城	19	天使之翼	19	冲破火网	19

本店所售世嘉卡带均有严格质量保证，邮寄之前均由专人负责测试确保质量，文字类卡带大部分配有说明书，收到卡带一周内如发现有质量问题，本店无条件为您调换。

卡带邮资：航空快件 1 盘 15 元，2 盘 20 元，3 盘 25 元，以此类推。保价平邮 1 盘 6 元，2 盘 8 元，3 盘 10 元，以此类推。

北京万和一族电子销售中心 邮购价目表

所有次世代商品及其他配件一律特低价发售,配件齐全,质量可靠,欢迎选购!

专业维修: 为提高售后服务质量,本中心特斥重金购入相应进口维修及检测设备和各种数据软件,成立专业维修部。除承担本中心保修任务之外,还可以为各地玩友提供各种家用游戏机的维修服务,确保质量,收费合理低廉,免费技术咨询,免收一般小修费用。

次世代机种及配件	价格	快邮/平邮
原装世嘉土星机 110V、直读(送 110V 电源)	1250	130/50
原装世嘉土星飞行摇杆(送游戏及次世代专刊)	360	50/20
原装世嘉土星方向盘(送游戏及次世代专刊)	360	50/20
原装土星手柄	70	15/7
组装土星手柄	25	15/7
原装世嘉土星记忆卡	150	20/7
组装土星记忆卡	90	20/7
原装世嘉土星六打分插(可六人同时游戏)	160	20/7
世嘉土星(4M)加速卡(可加快读盘速度)	130	20/7
世嘉土星电影卡(可看 VCD 小影碟)	590	20/7
土星 S 端子电视连线	40	10/10
土星金手指密码卡(可修改游戏)	80	20/7
土星光线枪(送相应游戏)	100	30/10
土星制式转换器 NTSC—PAL	60	20/10
原装 CAPCOM 土星手柄	60	30/10
土星强力格斗手柄	50	15/10
土星强力格斗连发手柄	55	15/10
土星遥控手柄(2 支装)	180	20/15
土星、索尼 PS 双用震动光枪	230	20/15
土星 4M 加速卡	130	15/10
原装套机优惠销售:		
原装土星 + 原装飞行摇杆(送相应游戏)	1550	150/70
原装索尼 PS 机 110V(直读 送 220—110 电源)	1460	130/50
原装索尼 PS 大型金属摇杆(送相应游戏)	290	50/20
原装索尼 PS 大型金属摇杆(送相应游戏)	240	50/20

次世代机种及配件	价格	快邮/平邮
原装索尼 PS 手柄(屏蔽防干扰)(两只以上 50 元)	60	15/7
组装索尼 PS 手柄	25	15/7
索尼 PS 标准记忆卡	50	20/10
索尼 PS 大容量 60 单位记忆卡	160	20/10
索尼 PS 大容量 120 单位记忆卡	280	20/10
索尼 PS 大容量 360 单位记忆卡	470	20/10
化解危机光枪转换器(可用于普通枪)	110	40/20
索尼 PS 专用 VCD 电影卡(可看 VCD 小影碟)	680	40/20
索尼 S 端子电视连线	60	10/5
索尼 PS 金手指密码卡	90	20/7
索尼 PS 光线枪(送相应游戏)	160	40/20
索尼 PS 制式转换器 NTSC—PAL(二功能)	70	20/10
原装套机优惠销售:		
原装索尼机 + 原装游戏光碟	1630	130/50
索尼 PS 飞行摇杆(2 件装)	260	80/50
索尼 PS 五合一强力格斗手柄	50	15/10
索尼 PS 强力格斗手柄	50	15/10
索尼 PS 连发格斗手柄	55	15/10
原装索尼 PS 标准彩色手柄	80	15/10
原装索尼 PS 旋转操纵手柄	60	15/10
索尼 PS 遥控手柄(2 支装)	180	20/15
日本原装 3DO 手柄	90	15/10
超级任天堂连发透明手柄	40	15/10
世嘉 MD 超级格斗连发 6 键手柄	40	15/10
世嘉 MD 透明街机摇杆	60	30/20

多种中文次世代书籍价格特优 多种 SS PS 游戏攻略,欢迎亲临购买选购,价格低廉

	价格	平邮/快邮
原装世嘉Ⅱ型游戏机 NTSC 制式(赠原装卡一盘)	650 元	60/110
台湾世嘉Ⅱ型双制式游戏机(可玩原装 NTSC 及组装 PAL 制式卡带)	180 元	60/110
台湾世嘉Ⅱ型双制式游戏机(可玩原装 NTSC 及组装 PAL 制式卡带,赠卡一盘)	190 元	60/110
原装世嘉彩色掌上型游戏机(可玩普通世嘉卡,液晶大屏幕显示)	830 元	40/70
香港组装日版超级任天堂主机 NTSC(双手柄 电源 AV 线及"金手指"密码宝一套)	660 元	60/110

凡购以上各机种同时另购卡带,本店将免收卡带邮资

任天堂八位机兼容卡(凡购卡满 100 元另送一卡只需另加邮费 10 元)

半熟英雄	65	赌神	80	南北战争	110	勇者斗恶龙 3	90	圣火列传	60
RPG4 合 1	200	水浒	60	不如归	90	勇者斗恶龙 4	100	三国 2(霸王大陆)	90
魔神英雄传	90	圣火徽章	100	高达外传	100	太空战士 1	60	三国 3(中文霸者)	90
吞食天地Ⅱ	80	蝙蝠战士 2	120	虹色魔石	100	太空战士 2	70	里见八犬传	90
吞食天地Ⅲ(中文)	120	萨尔达中文版	90	元朝秘史	70	太空战士 3	90	铁拳对钢拳	100
萨尔达传说(原装)	90	三国五	80	勇者斗恶龙 1	60	太空战士 1 + 2	100	玛尔斯历险	80
封神榜	100	重装机兵	110	勇者斗恶龙 2	65	荆轲新传	60	英雄战记	90
世嘉制式转换卡	60	世嘉 2 型机专用 AV 线	10	世嘉 2 型射频转换盒	15	世嘉 6 键小手柄	10	GB 手柄	20
GB 专用皮套	15	GB 专用电源	15	GB 专用对打线	15	GB 专用放大镜	40	超任套机用电源	100
超任专用立体声 AV 线	15	超任 COPCOM 原装手柄	80	超任美版火牛电源	60	9V 通用电源	60	本栏配件邮资均为 15 元	

凡购本店 GB 卡满 200 元,可在 GB 皮套 对打线中任选一种赠送

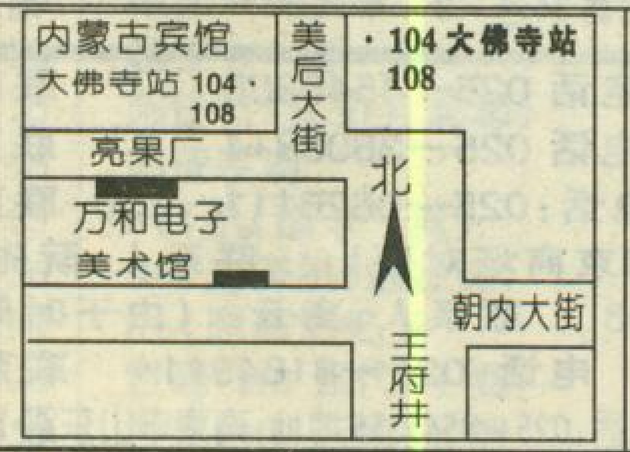
GB11 合 1(鸡蛋仔、口袋魔鬼、第二次机械人大战、风来之西林、隐忍 5、信长野望、玛里奥、超级玛里奥)	180 元
GB8 合 1(三国 3、吞食天地、第二次机械人大战、浪漫沙加 3、隐忍、魔法骑士 2、信长野望、大陆战争)	140 元
GB11 合 1(口袋魔鬼、风来之西林、96 格斗王、第二次机械人大战、洛克人 5、圣剑传说、太空战士 3、萨尔达、魔法骑士、三国 3 中文)	180 元
GB15 合 1(大金刚、95 格斗王、第一次机械人大战、浪漫沙加、雷光战士 3、阿雷沙 3、圣斗士、Q 版战国传、隐忍 4、王国传说等)	140 元

GB 单卡:96 格斗王 口袋魔鬼 第二次机械人大战 鸡蛋仔俱乐部等一律 60 元,其它合卡请来信垂询。

【本中心的 GB 卡品种众多,未能详录,欢迎前来索取目录。】

本店所售机种均有严格质量保证,邮寄之前由专人负责测试,确保质量,附件齐全,各机型主机在未经擅自拆修的情况下,保修三个月。采用保价邮寄,一旦发生邮寄损失,可获合理赔偿

各机种邮寄均采用航空快件及保价平邮,汇款时请加以说明,以使邮件稳妥的寄送到您的手中。



邮寄物品填写汇款单时,请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品,字迹清楚,以便于准确投递,切勿在平信内夹寄大额现金切勿电报汇款

汇款及邮件请寄至:北京东四邮局 630 信箱

收款人:闫志刚 邮编:100010

查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂 6 号

咨询电话/传真:(010)64073697

★凡需特快专递邮寄的玩友,请来电话咨询邮费价格。

现代电子

特价酬宾：在虎年到来之季，为让老朋友得到更大的满足，为结识更多的新朋友，本店实行特价酬宾！

吖！

圣嘉 2000
黑龙江省总经销

批发零售

SS、PS、N64 等次世代光碟机及各种档次 MD、SFC、GB、世嘉 16 位彩色手掌机。

哈尔滨

哈尔滨现代电子经销部
道里区红专街 48 号
邮编：150010
电话：0451—4686823
联系人：高毅、张戈、国强

在火车站乘 2、13 路汽车通江街下车

合肥市游戏之屋

电玩专营店

本店主营 N64、SS、PS、SFC、MD、GB 等各类高中档游戏机及周边软件、配件，价格特优，欢迎各地商家，玩友前来批发、零售。

★专业批发、零售、邮购各类次世代主机及配件。

★各类 16 位主机、配件及各种手掌机、卡带、配件。

★数百款 SS、PS 软件，请来电、来函索取详细目录，来信请附回邮信封及邮资。

★MD、FC、GB 数百款卡带出售、交换。

地址：合肥市红星路 36 号（商之都东 80 米）
火车站乘 1 路车黄山大厦站下
邮编：230001 联系人：杨健
电话：（0551）2661691

南京新世界电子电器批发中心

NEW WORLD

南京新世界电子电器批发中心是日本世嘉土星机及配件，软件在江苏、安徽地区的总代理，专业批发、零售次世代（土星、索尼）和 N64 主机！光碟机以及日本、美国与大陆各厂家的新游戏机、卡及软件。周边齐全，货源稳定，同时重服务，讲信誉。为感谢长期以来与我们共同相处的另售商及广大的消费者，我们决定自九八年二月一日起，每月推出一项优惠商品，请注意我们的店堂广告或来电来函联系。我们的口号是"人无我有，人有我廉"相信与我们接触的您，会挑选到您称心如意的商品并得到真正的实惠。

以下各商号已取得土星机的指定经销商资格：

名称：南京新世界贸易批发部
地址：南京中山东路 113 号
名称：杨州小霸王专卖店
地址：扬州国庆北路 273 号
名称：常州飞龙电子商店
地址：常州和平南路 62 号
名称：镇江利万家游戏机专营店
地址：镇江双井路 9 号
名称：泰州市新时代游戏机专卖店
地址：泰州市公园路 122 号
名称：淮南超腾多媒体电玩专卖店
地址：淮南市陈洞路 22 号

名称：常州电玩迎春精品店游戏专营店
地址：常州市南大街和平商业广场 2—4 号
名称：常州市电玩新华精品店
地址：常州市南大街 133 号音像书店内
名称：常州佳韵电玩俱乐部
地址：常州市青果巷 24 号
名称：常州市电玩迷商店
地址：常州市广化街 911 号
名称：常州市永红海风电玩
地址：常州市清潭路 141 号
名称：盐城市次世代游戏总汇
地址：盐城市开明巷 34 号 - 2

名称：芜湖市公德林商店
地址：芜湖市新芜路 36 号
名称：南京市百胜电子通讯器材公司
地址：南京中央路 226 号
名称：镇江市京口永盛商行
地址：镇江市四箴里 7 号
名称：镇江京口智乐世家游戏机专卖店
地址：镇江甘露商城一楼 14 号
名称：合肥梦幻游戏机专营店
地址：合肥市安庆路 156 号
名称：无锡市西门小霸王公司经营部
地址：无锡市西门人民路 27 号

南京新世界游戏贸易商行：南京中山东路 113 号 电话 025—4545355 联系人：卫先生
南京新世界游戏专营商店：南京中央路 30 号 - 5 电话 025—3603814 联系人：高小姐
南京新世界游戏批发中心：南京健康路 185 号—2 电话：025—6626111—350 联系人：谢小姐
南京新世界游戏连锁店：南京中央门立交桥下 8 号（南京商场对面） 联系人：阮先生
邮购门市部地址：南京中央路 30 号—5 邮编：210008 联系人：高云 （由于时间限定，价格如有出入以电询为准）
南京新世界广州经营部：广州市人民南路 186 号三楼 电话：025—81849114 联系人：高先生

注：请江苏、安徽省范围内未取得合法销售权的商家速与本中心联系；电话：025 - 4545355 地址：南京中山东路 113 号 批发专线：(0)1391586338 联系人：卫先生

东南角精品店

目前游戏发烧友与日俱增，很多朋友们想寻找纪念品但国内几乎寥寥无几，为了方便发烧友们购买收藏，本店特备有多种有关游戏的周边收藏系列及偶像精品，其中包括：

一、日本原装游戏周边收藏精品系列：

①樱大战套卡(共 44 款，闪卡 8 张，普通卡 36 张)

②樱大战彩色锡包卡(共 108 款，拼卡 9 张，透明卡 9 张，普通卡 90 张)

③心跳回忆彩色锡包卡Ⅰ(共 117 款，拼卡 36 张，银边卡 18 张，立体卡 9 张，普通卡 90 张)

④心跳回忆彩色锡包卡Ⅱ(同上)

⑤心跳回忆彩色锡包卡Ⅲ(共 219 款，除上述卡外，还包括超级特卡一张)

⑥新世纪少年战史彩色锡包卡(共 108 张，拼卡 9 张，特卡 9 张，普通卡 90 张)

⑦心跳回忆等多种游戏原版海报(共近几十款)

⑧游戏人物储钱罐(多个游戏中的数种人物图案，不能尽述)

⑨数十种金卡套装(包括龙珠 GT、美少女战士 SUPER · S、街霸 ZERO(2)、幽游白书、我的女神等)

二、美国原版 NBA 篮球卡

'95～'96 赛季 upper deck.

'96～'97 赛季 upper deck. CC1、CC2

'97～'98 赛季 upper deck. CC1

'97～'98 赛季 HOOPS

'97～'98 赛季 SKY BOX

'97～'98 赛季 FLOOR

'97～'98 赛季 UD1、UD3

三、日本及港台原版偶像

(收藏卡片系列及海报)

其中包括日本歌星：安室奈美惠、内田有纪、trf、globe、Puffy、Speed、MAX、华原明美、友坂理惠、酒井法子等共 4000 余种，另安室奈美惠巨幅海报。

四、偶像珍藏集系列

其中包括日本内田有纪、木村拓哉、酒井法子……

港台：四天王、林志颖、孙耀威、周慧敏、王菲、朱茵、伊能静、张惠妹等……

五、港台、日本、欧美、偶像明星照片

品种繁多，共万余种

此外，本店还可接受各界人士预订有关游戏，明星的系列物品，春节前后，更有多种新货至京，希望朋友们光临惠顾，届时将让发烧友们享受到(游戏)周边收藏品的魅力。

天意市场东厅 22 号　邮编：100037

联系地址：北京海淀区北太平庄市场 2 楼 166 号(东南角)

邮编：100088　联系人：董浩

河北石家庄英特游戏机销售中心

世嘉土星河北总代理

本中心专业经营土星（SS）、索尼（PS）等次世代主机，各类游戏软件和周边设备的批发、零售业务。游戏软件繁多，配件品种齐全，质优价廉，竭诚为广大商家、玩友提供良好的服务。

我中心在石下设连锁店：英特游戏精品店（桥东）、英特游戏专卖店（桥西）。欢迎广大游戏爱好玩友光临！

内容 单位名称	销售中心	英特精品店（桥东）	英特专卖店（桥西）
地址	石市联盟西路 28 号	中山东路 306 号	中华南大街 10 号
电话	0311—7763555	0311—9059720	1393316722
联系人	王先生	王女士	曹女士
乘车路线	市内乘 8 路、107 路联盟路口下车西行 200 米路北	市内乘 1 路、5 路博物馆下车博物馆广场西侧	市内乘 6 路人民商场下车即到（第一食品商场南侧）

沈阳 · 家庭娱乐精品店

批发 零售 邮购　（天津 UN 新一代光碟街机沈阳联络处）　批发 零售 邮购

品　名	优价	邮费	品　名	优价	邮费	品　名	优价	邮费
索尼(PS)原装机	1440	100	土星 VCD 卡	540	30	世嘉电源	20	10
土星(SS)原装机	1340	100	土星多打分插	160	30	世嘉手柄	12	10
土星、索尼原装手柄	70	20	土星四合一卡(加速、记忆)	130	20	世嘉彩色掌机(MD)	730	30
土星、索尼组装手柄	25	20	索尼原装记忆卡	160	15	GB 掌机(普通型)	325	30
土星、索尼两用冲锋枪	190	30	索尼组装记忆卡	70	15	GB 掌机(超薄型)	440	30
土星、索尼 N64 三用方向盘	420	50	索尼大容量记忆卡(120B)	150	15	世嘉彩掌机(赠四盒卡)	780	40
土星、索尼必杀记忆手柄	220	20	索尼方向盘	330	50	电子宠物(鸡、狗等)	15	15
土星、索尼对打线	50	20	索尼 VCD 卡	640	30	电子宠物四合一	20	15
土星、索尼制式转换器	55	20	AV 分配器	60	20	电子宠物八合一	35	15
土星、索尼 RGB	50	20	220—110V 电源	30	20	土星索尼超任世嘉节目单	5 元/份	
土星、索尼 S 端子线	35	20	超任美版主机	880	80			
土星索尼 AV 线	40	20	超任日版主机	880	80			
土星 JVC 光头	220	20	博士七磁碟机	750	60			
土星三洋光头	220	20	超任光碟机(5 张金碟)	1180	100			
索尼(短线)光头	220	20	超任双线火牛	50	20			
索尼(长线)光头	240	20	超任 AV 线	20	10			
土星记忆卡(8M)	85	20	超任节目(30 片起邮)	3 元/片	30			
土星记忆卡(16M)	100	20	超任手柄	25	15			
土星三代加速卡	100	20	N64 机(赠卡一盘)	1380	100			
土星原装光线枪	220	30	N64 光碟机(送金碟)	2480	100			
土星组装光线枪	60	30	N64 原装记忆卡	140	10			
土星透明原装手柄	80	20	世嘉(MD 五代)Ⅰ型	230	60			
土星原装方向盘	320	50	世嘉(MD 五代)Ⅱ型	180	60			

本店品种全、质量优、价格低，竭诚为广大玩友提供一流服务；欢迎电询、函索土星、索尼、世嘉、超任、GB、GG 节目单；邮购款到二日内发货(慢件邮费减半)

地址：辽宁省沈阳市沈河区小北关街(惠工)92 号　邮编：110013

联系人：赵三伟　电话：(024)8855596

广告

北京千里马游戏行邮购价目表

隆重推出:★原装土星机 1380 元(含原装手柄+直读+AV 线+锂电池),PS 机(全配置)1480 元,邮费 100 元。
★GB 套餐 A:(GB 普机+皮套+手柄+放大镜+电源+64 合 1):原价 633 元(含邮费),现特惠价 498 元(平邮 10 元,快件 45 元)
★GB 套餐 B:(GB 豪华版超薄机+皮套+放大镜+电源+64 合 1):原价 713 元(含邮费),现特惠价 598 元(平邮 10 元,快件 45 元)

GAME BOY 卡精品大推荐:(均可办理换卡服务,方法见下)
原装 GAME BOY 手掌机 350 元/台,豪华版超薄手掌机(高清晰改良画质,更胜一筹)460 元/台,平邮 15 元/台,快件 40 元/台
(凡从本行购 GB 卡,即赠价值 200 元 GB 优惠卡)

大惊喜:★特价推荐《口袋魔鬼·中文版》只售 98 元(并送随身大哥大式计算器,只需加邮费 10 元)

特别推荐:❶中文版第二次机械人大战 只售 98 元 ❷热斗'96 格斗王(完全街机移植,全面超越 95,热斗再热斗!)只售 60 元

卡名	内容	价格
金榜格斗天书 26 合 1(64M)	正宗 96 王,斩红郎,街霸 2,95 格斗王,饿狼 2,世界英雄 2,斗神传,幽白 4,忍者乱太郎,洛克人 5,悟空激斗,狮子王,四驱车 2,美少女 R,篮球飞人,魂斗罗 2,天使之翼,叮当 2,激龟 3,小新 4,热血硬派,冒险岛 3,役满.	198 元
千里马 12 合 1(精华版 32M)	大金钢 3,恶魔城之漆黑前奏曲,口袋妖怪(青),黑船党之谜,正宗 96 王,名作长廊 Ⅱ,骑士物语,樱桃小丸子,太空战士 Ⅲ,三国志(中文),魔法骑士,洛克人 5	188 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食天地中文版,第二次中文版,口袋情人养成 Ⅱ,口袋妖怪(青),超级杀人事件,口袋轰炸队,机械人大战外传,金太郎传说,打蟑螂,四驱兄弟,三国志(中),子熊物语,打地鼠	188 元
千里马 10 合 1(珍藏版 32M)	大金钢 3,正宗 96 王,口袋怪物(青),口袋轰炸队,第二次,勇者冒险,萨尔达传说,月影村,圣剑传说,隐忍传说	188 元
新经典 12 合 1(32M)	陆海空大战,口袋魔鬼,鸡蛋仔,勇者,四驱兄弟,鬼太郎,希望之剑,领土模拟战,创世纪,月影村,吞食,三国.	178 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王,热血高校,物语,足球,躲避球,新记录,进行曲,排球,曲棍球,斩红郎,97 足球,96NBA.	158 元
超强 28 合 1(32M)	正宗 96 格斗王,炸弹人 3,天使之翼,金刚战士 2,美少女,篮球飞人,忍龟 3,蜡笔 4,热血高校,兔宝宝,雪山兄弟,菲力猫,魂斗罗,好小子,世界杯足球,忍者龙剑传,泡泡龙,米老鼠 5,怒之要塞 2,顽皮童,蝙蝠侠,篮球,雀四郎	158 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼,95 格斗王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	178 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志中文,信长野望,吞食天地,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次机械人大战,GB 长廊,圣剑传说.	168 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2,家庭战争,大金钢,95 格斗王,银河战士 2,第一次机械人大战,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1.	178 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,魔界塔士 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,吞食天地,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4.	178 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大,97FIFA,95 格斗王,96NBA,篮球飞人全国版,世界杯足球,11 项全能,高尔夫球,弹平,曲棍球,机车大赛,明星摔角,花式撞球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫,网球公开赛,橄榄球,热血躲避球.	158 元
64 合 1(48 个无重复游戏)	虎鸽,法拉力赛车,F—15 战机,忍龟 3,蓝精灵 2,乱马 1/2,玛莉兄弟,方块,香港麻雀,玛莉医生,越野摩托,企鹅推冰,排雷,平安京怪兽,黑白棋,功夫小子,淘金者,阿弥陀,四川省,役满,色子方块,逃狱金刚,打砖块,拼图,狗崽,小猪塔,掷色棋,屠龙记,太空侵略者,蛇,推石镇,水管,热恋棋,俄罗斯方块,矿王,子熊物语,仓库番,上海麻将,石道,坦克,网球,雷霆战机,锄大 D,汉堡包,空手道.	128 元
单卡	口袋魔鬼(红、绿),月影村怪物,天使之翼 J,第二次机械人大战,吞食天地,96NBA,97FIFA,三国志中文,侍魂,街霸 2,饿狼传说 2,斩红郎无双剑,忍空.	每种一律 60 元

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏(64 合 1,除外),绝无重复,小容量(如坦克,网球,俄罗斯等等)均忽略不登,所有文卡均有记忆,敬请注意。 另:GB 皮套 25 元/个,手柄 20 元/个,电源 20 元/个,放大镜 35 元/个,对打线 30 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个,2 个以上邮费 20 元。

独家推出 ●FC 热血八合一:格斗传说,篮球,足球 3,新记录,排球,曲棍球,物语,躲避球。 只售 85 元

任天堂文卡(均附中文说明书,全新电池,均可在普通八位机上运行,凡从本行购卡,均赠永久性八折特惠卡,持卡即可按当月广告价八折购卡,次数不限)

特别推荐 ★三国志忠烈传(由电脑三国志英杰传移植,全新中文版 R—SLG 游戏)
★全中文第四次机械人大战(30 大关情节曲折,战斗画面精彩纷呈) 只售 120 元

中文游戏	RPG	最终幻想(银河时代)	120	勇者斗恶龙 Ⅴ(勇 Ⅱ)	120	萨尔达传说(神秘金三角)	80
		重装机兵	85	魔神英雄(创世纪英雄)	120	魔域英雄传	120
		封神榜	95	三十六计	120	外星战士 Ⅱ(外星战士加强版)	120
		吞食天地 Ⅱ(即吞 Ⅲ)	95	上海大亨	120	三国志英杰传(吞食天地 Ⅰ)	120
	SLG	楚汉争霸	120	超魔兽大战(魔道士阴谋)	120	战国群雄	120
		爆笑三国志	120	半熟英雄(龙珠英雄)	120	水浒传	120
		第二次机械人大战	110	三国 Ⅲ(中原霸者)	120	第三次机械人大战(绝代英雄)	120
		超级大富翁	120	甲 A 联赛	120	疯狂鸡蛋仔	120
日文		三国 Ⅱ——霸王大陆	90	太空战士 Ⅰ+Ⅱ.Ⅲ	120.95	圣火徽章 Ⅱ	95
		维新之岚	148	光荣三国	78	光荣水浒(天命之誓,108 星)	79
		拿破仑	148	勇者斗恶龙 Ⅲ.Ⅳ	90,90	圣火徽章	78

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)
1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,每盘交纳 20 元手续费+包装回邮费+差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. 卡差价以新一月广告为准。若与划线条件不符,恕不办理换卡。
6. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换,FC 动作卡不办理换卡。
(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款,千万不可在信中夹寄钱款)
邮编:100043 (以上所登卡平邮一律免费,快件一盘加 15 元,增加一盘,多加 5 元。) 电话:010~68807847
◆我部有多个因地址不清而退回的包裹,请未收到卡带的玩友来电查询。
千里马玉泉店:地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车。(启迪书店内) 古城店:地铁古城站西北口,日月商城内
门市低价供应百余种世嘉卡带 38—48 元

天上天下，硬派无敌——从御意见无用连续技说起



责任编辑/格斗天师

家用机进化，使得三维格斗来势汹汹，各式公司要以此证明实力，推出的游戏却总是不尽如人意。不玩游戏，就不能开发出好游戏，不知这样提法是否大家可以接受。

于是就有了“御意见无用”这样的，由若干格斗铁人（日式提法，即个中高手，且知名度大）来创意并监制的作品，为了再完美一些，又利用了名漫画家加濑淳先生的人物形象和故事，真是想得周到。

推出后即受到了少数人仕的肯定。也有些评论是“这样一只东面抄一抄，西面抄一抄，又没有什么特色的作品……”，不知东面是否 VF，西面是否 TEKKEN？依天师之见，“御意见无用”是一款集大成之作，某些方面早已胜过 VF 或是铁拳若干了。

“御”是以 VF 为本，其中包括连续技在内。这也是被迫的，如果不这样，难以想像完成后的效果。最近，格斗游戏中将对手击飞后再加以痛殴（是南梦宫铁拳系的专利吗？），很时髦，以下就将“御”中个别人物的大段连技，以及游戏中的难点总结一下，掌握后将能真正体会到三维格斗的精髓（VF 式的）。基本上，“御意见无用”是一个超越机种、机能的超级格斗经典（见笑）。当高段者熟练地操作时，相信只会有一个感觉，强劲的连续技令人兴奋。巅峰家用机格斗（手感），天上天下，硬派无敌——舍“御”其谁?!

在这里您所见的技巧，几乎都是练习模式中学不到的，它们都是经过实战总结，最大限度地利用“御”提供给我们的击飞对手后那一段时间，拼命追打对手使其滞空以求连击奏效（普通难度，无重力）。对于那些连续技不太丰富的角色本文未加以收录，读者可自行从游戏中学习（调高难度）。运用连续技时要注意掌握好节奏，连续技是由固有技组合而成，但输入固有技指令时“御”采用的是不间断一次输入完毕，并不须考虑节拍的问题，此一点必须注意。

通过练习正统 VF 式（即重实战而非表演）的“御”，我们必须重新认识三维格斗，重新领悟“三维”的意义所在。快速准确地操纵手柄按键（最好是 0137 型），以大段连技终结对手，虽然不太容易实现，但这正是 3D－FTG 的狂热之源，相信这也是一般人所无法理解和接受的。

建议键位设定（下文中同）

A:G	B:P
C:K	X:G＋P
Y:P＋K	Z:K＋G
L:G＋P＋K	R:ESCAPE

●无道

↘Y·↘K·↘P·↘K
↘Y·↘K·↘K
↘Y·↓Y·→P
↓Y·→P（小二段）
→↘↓↙←X（史上第一酷技）
↙X·→→（跑过去）·X
⇓→Y（不易防技）
↘Y·↓↘→Y·→P

●交岛龙司

PP·→K·←Y·↘Y·↑P
↓↘→P·→K·↑P
⇓→Y（击飞）
↘↘X·↘X·↘X
敌仰面倒地后↘X（史上第二酷技）
←X（抢背技，全员可用此抗背）

●池袋莎拉

PPPK·←K·↓PK·↖K·↑P
→K·←K·←K·↓PK·↖K·↑P
→PK·←K·↖K
→PK·←K·↓PK·↖K

●新宿 JACKY

→K·→K·→K·→K·→K·↘K
→K·→K·→K·→K·↖K
→P←K↖K（极妙三段）
Y↘P→P·→K·→K·→K·↖K（致死技）
PPP←PP↘Y·Z·K·↖K
↘↘P·←K·↖K
PPP←PP↘Y·→K·←K·↖K
↙ZKK←KK·↖K（用此技欣赏回放）
→→Z↓Z（远距牵制良技）
↘↘P→P←→→P（练习节奏）

打！

●宫泽拳儿（肇一龙，佳作收到！）

↙E→K·↓Z·↖Z（片头重要一幕）
KK·K·K·↓Z·↖Z
→→KK·↓Z·↖Z
KK·K·K·↘K
←PP↘Y·↘K·↘P·↑P
↙Z·KKKK
KK·ZK（连环脚）

●高苍

↓↘→P·←K·←K·←K·↘K
↘P·→P·←K·←K·↘K

●铃木茂夫

打任何人都成立的得意技←K（普难）
→→P→P←→→P（练习节奏）
↓↓Y（延时）·↑P（史上第三酷技）

“御意见无用”是由吉领丰彦（日本格斗第一铁人兼“吉领巨人军”司令，业内大知名度的池袋莎拉）为第一监制，其水平也就是在全日本 VF3 总决赛上，作为特邀佳宾，将圈内知名高手悉数打败吧！在“御”中，他特别指定葛木亚矢这角色，并使她在无道前一关（普通难度时）封面，利用她的无赖技（其实不是，倒像是超级连续技）将初次接触到“御”的玩家打得焦头烂额。

当大家将“御意见无用”中每名角色招式练熟并打出所有的隐藏人物和模式后，就应将难度设定在 HARD 级（此难度对手已开始受身），并多与四大铁人对战，多加使用并创造连续技（但不是说将重力设定在－5 级，使对手在天上飘着下不来而随你“潇洒地”用“连续技”将之毙掉，只要设定在－1 级即足以将天师总结出的技法施展出来。某些情况下上面的一些招数也许打不到法定 HIT 数。在练习模式中用心体验。），如此再循环一遍，相信对于正统派三维格斗而言，您的水平实已不低，只须静等世纪末 SEGA 新主机发售（这倒可以肯定），再去钻研 VF3，无疑基础良好。（大实话。为此天师还是去了世嘉华瀚所属街机中心以体验 VF3 的手感，选用冷美人小姐，从初级到七段，以“御”之坚实基础的连续技为后盾，仅用三天达到。至于陈洛，更是一天六段，说到底还得看连续技发挥如何。修行之路远矣？）

小天天主持的高打乐园····

霸王塾之饿狼RBS

武汉华中理工大学 王梓



▶不可否认，饿狼传说系列是SNK的重要代表作品之一，地位不低。

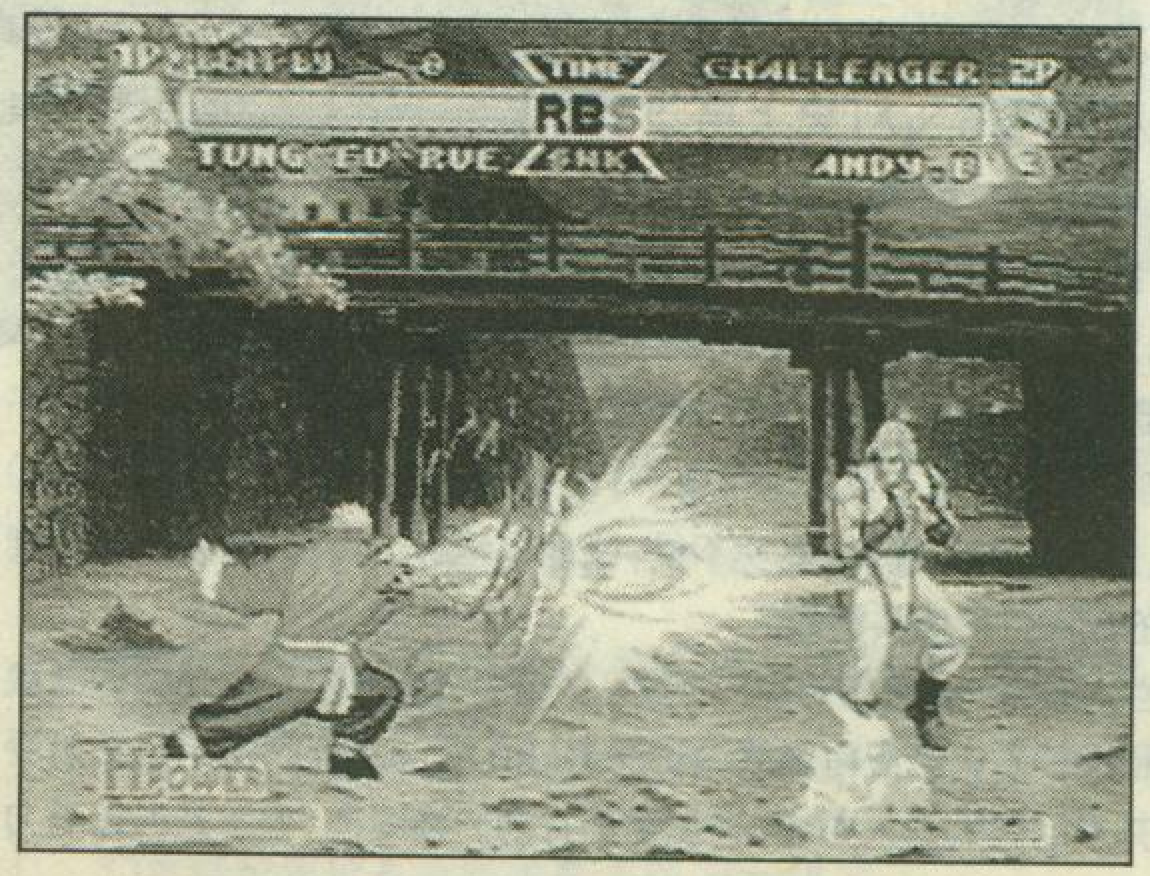
“饿狼传说 REAL BOUT SPECIAL”是饿狼系列的第六作。新作，自然有新人物出场，而旧人物追加新技、旧招式更新也不在话下，更加入了四位负面人物，使角色总数达到了二十四名，快成“格斗之王”了。系统上则有较大的变化，首先是三重战线改为二重战线。笔者认为(这是笔者第一次自称“笔者”，好爽！)这样一来操作更易掌握，更能吸引新手；其次是出现了“H · POWER”，这种 POWER 可以使人物在防御对方戟时使出特定的招式直接反击，但会使能量减少，在“S · POWER”、“P · POWER”时亦可使用。各人物中以劳伦斯的“H POWER”血之螺旋(←蓄→A/C)最强，几乎到了无耻的地步；第三是前作中场外败北的嚟头到消了，取而代之的是破坏墙壁后能使对方昏迷不醒。这无疑比场外败北要合理一些。但在墙即将破坏之时攻守双方突然换了位置，那么便会形势逆转，攻方落入了自己设置的陷井之中，很阴险吧！

饿狼的特点在于各种华丽的连续技。由于饿狼独特的多重战线系统，所以它的连续技比其他游戏要多一种：换线连续击。最简单的是普通对线击(一般为 C)+必杀技。由于对线击对敌方造成的硬直时间比普通攻击大，所以能连上一些出招时间更长的必杀技，如金家藩的潜在能力“凤凰脚”(↓↙←↙→C)。这种连续技是双方不同线时用的，还有一种是双方同线时用的，一般为 B · B · →+C · ←+C 必杀技，可以将对方在二线之间击来击去。亦有以“A、B”开头的，如比利，还有的人物只须 B · B · →C · C 即可，如特瑞。这种连续技中以望月双角的 10HITS 连续技为最佳：B · B · →+C · ↓↙←D · →↓↘B · (倒地时)↓+C。值得注意的是，本作中连续技的概念扩大了。当我方以连续技击中对方后，若对方从硬直状态反击(REVERSAL)但不击中我方，而又遭到一顿毒打或是一使出就被打落，连击数将继续上升。根据这个原理，前些时候闹得很凶的特瑞无限连击(B · B · →+C · ←+C · ↓↙←A) ×N 次是不成立的，其原因是对方中了↓↙←A 后想反击但又被第二波 B · B · →+C · ←+C · ↓↙←A 攻击击落了，这在对战时是没有用的。同理，东丈的无限连击(B · B · →+C · ←+C · ↙→B) ×N 次和唐福禄的无限连击(B · B · →+C · ←+C · ↓↙←A) ×N 次都是假的，打打电脑还可以。

想成为一代高手，掌握各种连招固然重要，但最重要的是要对所有人物的招式性能有所了解。先说说性能。在饿狼 RBS 中能用来对战的人物可分为三类：第一类是机会型，比如鲍伯。这种人物一抓信破绽就可以用恐怖的连续技来令对方信心全失。鲍伯在近身四段踢后(CCCC)可以接猴舞(→↓↘B)+倒地攻击，如果可以玩超杀，还可以接个烈狼蹴(→←↙↓↘→ · B+C)。与玩样角色的高手打，千万不能露出破绽。最好是破绽大的招式就不要用，除非确实能击中对方且无后疑症；第二类是特殊型，指那种有那么一两招特别强的人物，如劳伦斯，他的血之突刺(↓↘→+C)之后可有三个后着：1、对方若也跳起，按 C 将无情地击落对手。2、对方若防守，空中近身后按→+C 可以空中投掷。3、对方若换线或用封杀技，按↓↙←A 可以放一把飞剑弹开。不过这种招式总有一天会被参透，所以真正的高手不会用他；第三类则不同于以上两类，但综全实力强，十分稳健，如特瑞，这种角色是很难对付的。

关于招式，主要要见多识广。不知火舞的 P POWER 月下乱牡丹(→↙→C)不能防御；望月双角的 P POWER 无惨弹(→↘↓↘→C)虽然能防，但极难防住；洪福的超杀爆发烈焰(↓↙←↙↓↘→ · B+C)破绽极大，但若顺时针转上四圈，必给对方一个“惊喜”……还有数不清的专用对线击、双线齐攻击、上防不能技、下防不能技，不见多识广，怎能成为高手？

还有不少小把戏如：跳跃逆向攻击、空中转身攻击、空中落地使用投技、隔线冲刺逆向攻击等，对战时比较常见。只是单一使出，必将失败，如果连用，效果会好得多。对



◀安迪一个换线躲避动作，地面尘土飞扬。

方可能会使用换线起身(←↙↓+D),那么冲上去一个必杀投掷,对手又会倒地……正如风清扬对令狐冲所说:"(这些招式)都是五岳剑派之招的精华,只因分开来用,终究叫人给破了。"这就是对战时的一个小窍门。

"行家一伸手,便知有没有"。对战时金家藩的使用率极高。一个简简单单的蹲下动作,在高手眼中含有无数后着,初学者便会不假思索的冲过去或跳过去。有些低手也来个依葫芦画瓢蹲在那儿,高手一个小跳或是伪招的诱骗,他便急忙放出一个飞燕斩,结果……又如劳伦斯的H·POWER十分厉害,有时也就蹲在那儿准备反击。高手碰到这种情况,或是用投技,或是出一轻腿后等其反击。若冲上去不分青红皂白一顿乱打,反击技将打得你欲哭无类(泪)。

最后要告诉大家的是:由于饿狼RBS阵容庞大,关系复杂,相生相克的关系总是有的。要想做到"×方不败"是不可能的(**天语:实践证明,高手都很谦虚。小天天在此向全国各地给本专栏投稿的街机仔致谢。大家的文章将被妥存。由于"霸王塾"将增加出现在本刊的频率,各位的大作都有与占玩家非少数的非RPG狂热者见面的机会。哈尔滨第六中学的岑巍同学,你的RBS研究天师收到了,稍晚一步没关系!因RBS在土星上刚刚发售,故本期先登此篇,希望能对大家在玩此游戏时有所帮助。这里是高打乐园,热烈欢迎投稿!**)祝大家成为"饿狼王"!(当不上那方不败,饿狼王也凑合吧!)

动作游戏随想

四川成都 海恩

如果说格斗游戏是最受欢迎的一种游戏类型,那么排第二的理所当然的应该是动作过关类的游戏了。

相信"骨灰级"的玩家曾经为了"超级玛莉"而夜不能寐,也曾为了"双截龙"而热血沸腾。可以说,"街头霸王"出现以前,游戏界绝对是动作游戏的老大(在此小天天插一句,彼一时机厅中射击无敌!),至于为什么格斗游戏能够"夺权",相信玩家们一定很清楚——格斗游戏两人对抗时的刺激度,新鲜感,是绝对没有哪种类型的游戏能与之抗衡的。但屈居二位的的动作类游戏,也绝不是"省油的灯",只要有好的作品,也一样可以赢得大批玩家(天语:街机厅显然就是如此)。毕竟像我这样"菜鸟"玩家与其在格斗游戏中被对手打向"老脸无存",还不如到动作类游戏中去风光一回呢!

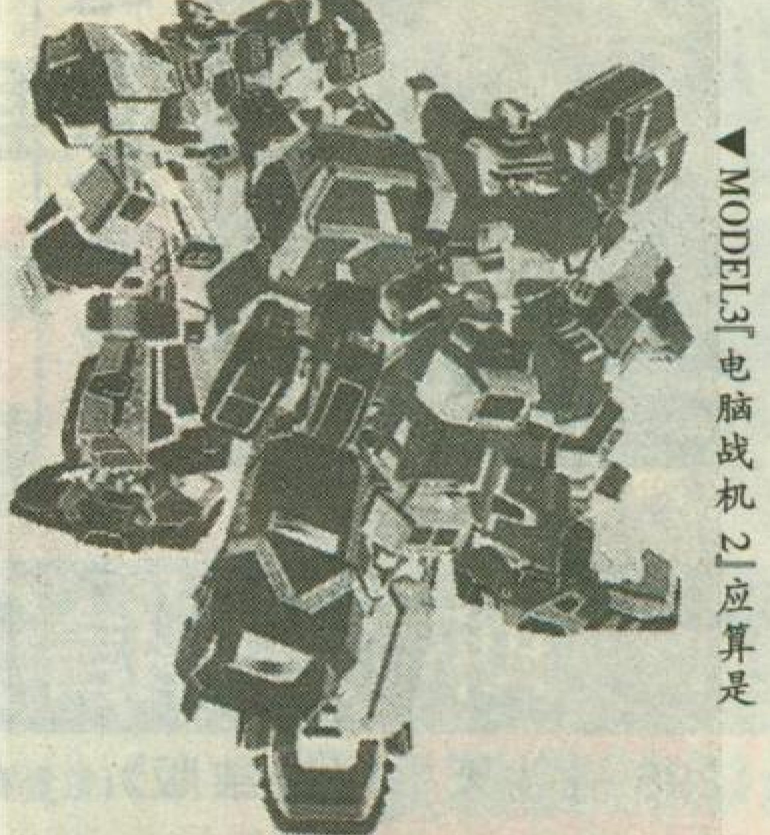
记得早期有个游戏叫"超人王",至今想着也让我兴奋不已。公正的说,单从画面和操作性上,并不能算是佳作。但当你约来各位"狐朋狗友"们共同奋斗时(天语:怎么能这样说呢?),那感觉就不同了。同心同力,互相协作,七嘴八舌共同过关斩将,战胜BOSS,成功的喜悦是无可比拟的。这应该是动作类游戏拉拢玩家的"镇家之宝"吧!不知各位最近有没有玩过香港"某"公司的"西游记"——第一个全中文的街机动作游戏(可喜可贺),对它的画面、操作性、攻击判定等方面确实不敢恭唯),但玩过它的"小朋友"却特别多。不难看出,画面生动活泼,以及可以四人同时游戏的设计,赢得了一批好奇(多是小孩子)的玩家,希望中文游戏能不断地发展下去。

配合作战是街机动作游戏的卖点之一,(天语:正确。)另一点就应该是赏心悦目的背景画面了。五颜六色缤纷的彩,回旋、放缩、淡化、透明的运用,再加上眼花缭乱的多层卷轴(太夸张了!),这样的诱惑,谁能挡得住呢?

谈动作游戏当然不能忘了游戏的角色,动作游戏的角色大多按这样搭配:帅哥+靓女+大叔,这是较为理想的组合,萝卜青菜各有所爱,玩家们可以选择自己心爱的角色,各厂商都把游戏的角色做得很酷(COOL),很前卫,出招也很帅气,这样就能够投入,看起来也够劲。试想一下,选一位极有型的角色,用帅呆了的招式"作"掉BOSS,周围的一大群玩家向你投来佩服的目光,哇!那感觉真是爽呆了!

另外再说说游戏的内容。动作游戏一般按:一大堆小喽罗+中BOSS+BOSS。小喽罗主要用来给你练习的,说明白点就是给你爽快感的,趁这时尽情地按键吧!当然,小喽罗也不是白痴,他们也会抓住时机让你瞬间"挂"掉,所以千万不能掉以轻心。BOSS就更不用说了,绝对是身怀绝技的"大人",而且身怀绝技的高低的也是与游戏的关数成正比的。初遇BOSS时,一般都会被他一连串的攻击打的摸不着头脑,多玩几次后,BOSS的破绽就表露出来,便可以易如反掌的"摆平"它了。玩友们可以放心,就算是最终BOSS,也肯定会有破绽,要不然就是老板心黑,改了程序……(板语:你怎能凭空污人清白?!)

胡说八道了那么多,不知各位玩家是否认同。动作游戏永远是我们菜鸟玩家的最爱!(小天天不得不语:这就更"怎么能这样说呢"?难到你竟没看……本刊97"增刊"吗?!)



▼MODEL3"电脑战机2"应算是啥种类的游戏呢?

重要声明

取材读者、面向读者的"霸王塾",不限题材,不限文笔好坏,一点点实用技巧、一两句真知灼见,足够。相互交流是我们的目的,街机仔尤其欢迎!现预报沪上SOUL EDGE君的"格斗心理"一文,及上海王潇的97连续技法,较好,下期将刊发。朋友们将大作投往6129信箱的同时,请注明"格斗天书"或"霸王塾"收则万事大吉。

小天天天师启

春节奉献

二月中旬火烫出炉！



格斗游戏的旷世经典，江湖浪子的绝代风华！

秘宝绝杀，谁与争锋

格鬥天書 No.1 3D版

定价：**24元**

大32开，160面彩页，128克进口铜版纸，封面250克超重进口铜版纸，112面黑白，全部70克胶版纸平印复膜。 即日起开始邮购



编不出这么精彩的内容

108面彩页，80面黑白，全书无广告！

23元

做不出这么便宜的价格



97下半年合订本

一本常看常新的书
一本物质超值精神满足的书

黑白352面，彩页36面

12月下旬全国发行　定价：28元

邮购信息

★《'96格斗天书·终结版》(数量有限)·每本24元
★《'97下半年合订本》(数量有限)·每本29元
★《'96下半年合订本》·每本29元
★《97增刊》·每本24元
★《格斗天书·3D版》·每本25元
(以上价格含挂号费1元)
★97年杂志除第12期外全部售完。每本6.40元(邮费免取)。

致歉：《'94合订本》、《'94典藏本》、《'95典藏本》、《秘技宝典》、《'96上半年合订本》、《97上半年合订本》、《'96格斗天书》(原版及修订版)、《'97秘技宝典》、《世嘉专辑》均已售完，请勿汇款。

邮购办法

①以上各书邮购免收邮费。
②到当地邮局汇款至"北京6129信箱"，收款人：发行部 邮编：100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

购书大派送



自97年12月20日起购书免费赠《龙哥热线》(64面黑白，彩色封面)及游戏招贴一张

数量有限，送完为止

サクラ大戦 原创OVA动画

～桜華絢爛～

第一幕「华之都的花军<注>」

媒体：LD & VIDEO　内容：彩色·30分钟　售价：5800日元　全4卷

97年12月18日业已开幕

万众期待的《樱大战》动画OVA终于在去年12月发售了。在全部四幕中也可看到鲜为人知的《樱大战》的另一面……下面为大家介绍的第一幕的精彩内容，除设定原画和形象资料外都是动画中的画面，千万不能错过哦。





别错过初回特典的赠品！

壹 ●只有第一卷才有永久保存版。附赠有记录SS版《樱大战》世界的《樱大战·太正浪漫相簿(24P)》。

贰 ●封入使用OVA特别绘制之图像的全卷购入赠品(LD专用：可收藏全四幕特制外包装。录像带专用：特大海报)。



→右方是动画版《樱大战》的设定资料。

花组ZERO年代的绚烂往事全在这里啦！ DO IT！！！

《樱华绚烂》所叙述的内容是较第一作还早的世界，在帝国华击团及花组未成立之前，米田一基与藤枝雅美以及进入花组之前的队员们，将在此又一次演出一场可爱的“戏剧”。现在为大家介绍值得推荐的精华内容。



光武完成之前

灵子力学理论确立，并将其导入人型蒸气欲让灵子甲胄完成，但却缺少拥有灵子力，能让甲胄行动的操纵者。究竟这困难是如何突破的呢？这里将叙述从试乘阶段到光武完成的过程。





大神到任前之战事

这是帝击花组只有4位成员时的事：那时大神尚未到任，而且重要的战力光武也尚未完成，在降魔出现时，玛莉亚、艾莉丝、李红兰以及桐岛是如何在没有灵子甲胄的状态下击败敌人的呢？



藤枝雅美的活跃

为寻找拥有能够打败降魔之修养的少女，藤枝展开世界之旅。她走过的地方包括上海、纽约、法国以及冲绳，范围相当广。在这些土地，她将与红兰、玛莉亚、艾莉丝以及桐岛相遇……

花组编成前的队员们

在未发现自己的力量前，于世界各地过着平凡生活的少女们究竟是在何种环境下过着什么样的生活呢？想要知道这些少女生活背景的玩家千万不要错过这些珍贵的场面哦！



樱进入花组之始末

在故乡仙台致力于剑道修行的真宫寺樱，拿着父亲遗物的灵剑荒鹰，虽对遥远的东京胸怀憧憬，但她仍无法下定决心前往。究竟樱是在什么原因下进入花组的呢？去动画中寻找吧！



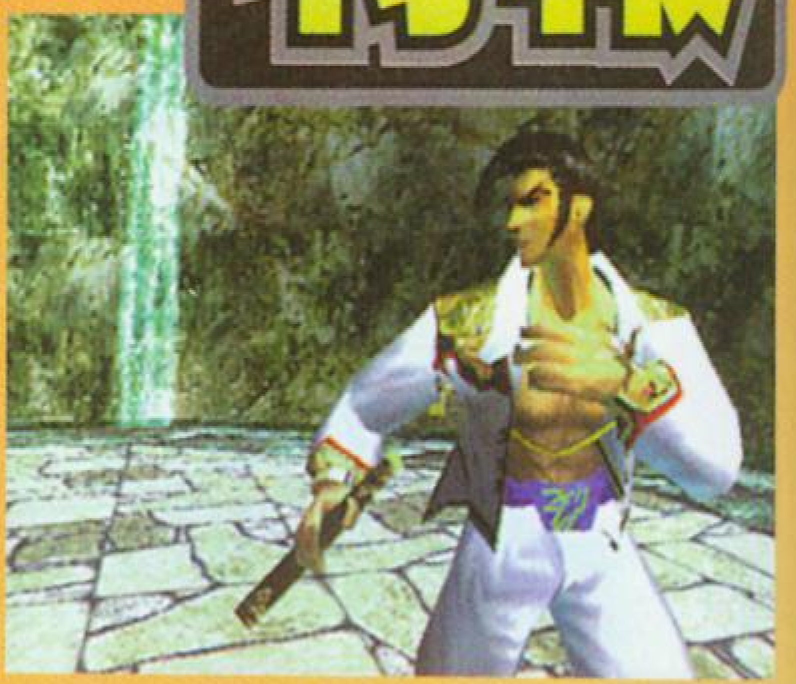
<注>：花军是指日本旧时宫中以樱花枝相打嬉戏的游戏。

继“魂之利刃”之后，NAMCO又推出了

特報







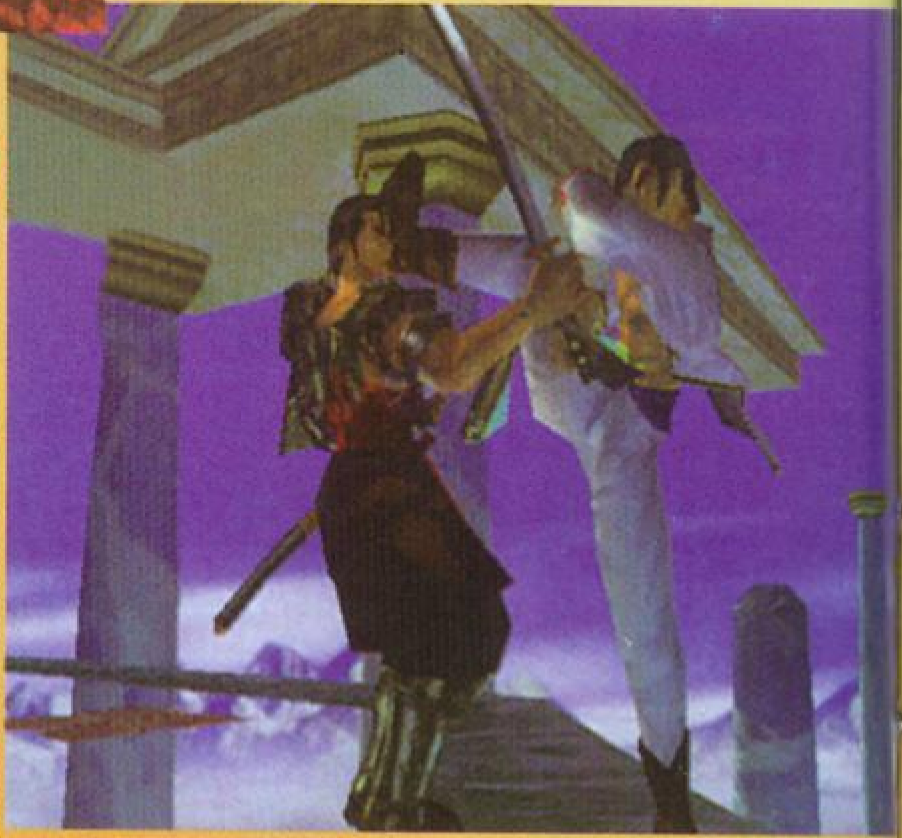
一款令人期待的街机游戏！

新·武器格斗游戏





现在向大家介绍一款NAMCO将要推出的街机游戏。不过，这款游戏的名字现在还不知道，知道的仅有这是一款3D武器格斗游戏。这个“新·武器格斗游戏”的名字就是根据这仅有的线索暂时定下的。



一脚踢向对手的脸，是很大胆的攻击方法呀！

一眼就能看出是“魂之利刃”的续篇！

大家仍对NAMCO于96年推出的街机游戏、并于同年12月移植到PS上的3D武器格斗游戏“魂之利刃”记忆犹新吧！其中那至今无出其右的CG DEMO和雄壮的乐曲令无数机迷倾倒。而从画面上看，我们可以断定这款游戏是“魂”的续篇。虽然现在对这款游戏的名字、故事、世界观都不知道，但却知道它与“魂”的开发者有许多关系，希望能早日得知详情。这款游戏采用了与“铁拳3”一样的SYSTEM 12基板，而不是与PS互换的SYSTEM 11基板，对将来的移植会有影响吗？

当我们得到这些资料时，游戏的发售日仍未定，制作者正通过日本的媒体向社会上征集武器与攻击技巧。



在洞窟中，一个女剑士正与一名男人对战。



这个场地中的地板象透明的玻璃一样，是幻想的空间吗？



同一个女剑士又在同手持大斧的武士展开战斗。

现在已经确定了四名角色！

下面的图片中介绍了四名已确定了的角色。他们都拿着自己善用的武器。第一个人很象“魂”中的日本浪人，手持的也是日本刀；第二个人拿着一副双截棍；第三个人拿着神奇的巨大斧子；第四位女剑士手持的是一把中国的宝剑。



这个手持日本柳叶刀，身穿武士铠甲的剑士究竟是谁呢？



双截棍挥舞出绚丽的光辉，这继承了前作的风格。





手持中国宝剑的女剑士，一看即知是个速度型角色。

这个人很象“魂”中的怪人沃尔多，可武器不同。

探讨游戏性

从这里的图片中可以看出一些本作的游戏性所在。既有上段攻击、纵斩攻击等不同的攻击方式，又有踏袭、闪避等丰富技巧，能够想象得出，这将是一款具有丰富游戏性的游戏。总之，这款游戏仍非常象“魂之利刃”，今后我们会继续报导最新的消息。



男武士的上段横斩被女剑士的下蹲动作躲过了，同时又遭到了女剑士纵斩的攻击。

纵斩和横斩都有

可以躲避纵斩



游戏中加入了对攻击的闪避系统，使游戏本身更加3D化，是真正的3D游戏。

防御



刀剑碰撞时产生了迸射的光芒，这也许是防御成功时的景象吧！

跳到背后



趁对手不备跳到其背后，这种技巧大概是出自「斩红郎」中的兜后吧！

投技



这种景象一定是成功地使出了投技，一般在3D游戏中投技都设计得非常过瘾。

请等待续报

这是一款将通过玩友的集思广议而制作而成的全新武器格斗游戏！



~追随火炎的先锋战士们~

BURNING RANGERS

救火奇兵

SS	厂商：SEGA 类型：ACT
	媒体：CD-ROM 对应：3D模拟手柄

自去年秋在东京电玩展上受到好评至发行，一直得到业内的注视。这群自称“未来援救者”的充满活力的男女战士们与邪恶的暴走机器和庞大的植物们将展开一场天地都为之动容的热血战事。

Let it Cool!!

FROM SONIC TEAM

设计能力 再度迸发无穷魅力

担任本作插画的越智博之先生一直被业内称之为拥有超強设计力的人氏，此次为SONIC TEAM成功绘制《BR》的人物及其他。据说该人的个性十分固执，他认为不好的游戏他是不会为之设计的，这么说来，本作是部优秀作品了，OF COURSE!

《救火奇兵》制作指挥

大岛直人



自本作开发期就繁忙不止的大岛先生，一直为《BR》的诞生奉献着自己的力量，在他的“英明”领导下，本作以急迅的速度不断将开发实现度迅速提前。



空降神兵 风华呈现

从空中静止的“烈火战船”中出发，向发生灾害的现场降落的“救火奇兵”就是这么充满英气、帅气地出场。很有速度感，且各角色的出场“SHOW”一下的画面各具风采哦。



十足迫力、贲张血脉、开场动画！

本作的开场动画是由CG制作的，历来“SONIC TEAM”制作的OPENING总被人们以“优秀”二字冠称，自早期的《SONIC CD》起到那令人心潮激荡的《NiGHTS》等都被认为是佳作，此次配合日本人喜好的跃动感加之由著名的光吉氏演唱的主题歌，令得开场动画给人更深的兴奋感。



翔·阿马巴尼

SHOU

●战士 ●天羽翔 ●男性
●21岁 ●183cm ●86Kg
●日本地区 ●狮子座
（配音：绿川光）

看样子自然知道是主人公了，总是副威风凛凛且面带微笑的样子，与初期角色设定有所不同。

FROM SONIC TEAM

充满“新70年代”意识的动画

OPENING大约有2分多钟，从部队自动力设备“烈火战船”中出发开始，据制作人分析此设计充斥着一种名为“新70年代”的崭新意识，究竟这是怎样的一个概念呢？到了游戏中也许你可深深体会到这一点。





蒂莉丝

TILLIS

●战士 ●Tillis
●女性 ●19岁 164cm
●47Kg ●不详 ●鱼座
（配音：宫村优子）

另一个主人公自然就是她了，一位活力四射的女子，谁又知道她这快乐的外表下隐藏着一段不堪回首的悲伤往事呢？



厉德·菲尼克斯

LEAD

●LEAD Phoenix ●男性
●22岁 ●185cm ●76Kg
●欧洲地区 ●水瓶座
（配音：关智一）

作为翔的竞争对手存在的厉德，表情异常冷酷，与翔截然不同，内心却隐藏着秘密的热血斗志。



贝古·兰德曼

BIG

●不详 ●Big Landman
●男性 ●35岁 ●230cm
●245Kg ●非洲地区
●牡牛座
（配音：大友龙三郎）

典型的一位巨汉，登场时极具迫力，在这众多的年轻队员中有着领导立场的他可是名宿将啊！



可莉丝·帕顿

CHRIS

●领航员 ●Chris Parton
●女性 ●24岁 ●172cm
●52Kg ●美洲地区
●处女座
（配音：笠原弘子）

担任统率众“奇兵”的首领型角色，无论从什么方面都极具领袖所应有的天赋和能力，给人一种大人的感觉。



“烈火战船”出动！！

这群奇兵们搭乘的“烈火战船”在开场动画中有份登场，样子虽然有些土气，但作为众人的基地还是较具实力的（《变形金钢》中的“大都市”？）。



大墙画廊 彩版 VOL.13

情深一往



如果你留意到本刊本月的正式刊期，一定知道与某节日不期而遇了吧，但愿在这空气中都弥漫着玫瑰馨香的都市中不仅只有那一个个浪漫的美丽传说，也有《电软》和我S·P对你们永远不变、一生守候的不朽传奇……

看过上期黑白廊中的通知，相信大家已对廊前格局的变化有所了解了吧，如大家继



《97的恐惧》 山东济南 王贺飞

喂，大脸猫，别再睡懒觉了！用漫画的笔法描绘《'97 KOF》中的三位角色确实不赖，不知三人脸上滴下的汗珠究竟是因为什么呢？恐惧，又是因为谁呢？



《草雉京VS克劳撒》 重庆 雷霖

咦？何时克劳撒上了杂志封面啦，且还摆出象肯一样傻傻的胜利姿势。往日帅气的草雉在克劳撒面前象个帝王前的孩子。

《落花》 四川宜宾 B·G

即使获得了“色廊”的第一次大赏，也不要骄傲哦！知道吗，你占便宜在使用了我极为喜爱的宣纸上作画，忘记了吗，早年我是学国画的哦……（愿天下有情人终成眷属！）



续为我“赴汤蹈火”的话，我会以我仅有的一半青春来报答大家的（不是吝啬，是因为那一半的青春已经逝去了，哦，别提我的伤心往事了……）。今期的优胜作品就是以《落花》为题的画稿荣登“色廊”第一赏——“情深一往赏”。另外本期插11的整版作品是位来自上海崇明的新朋友吴有为的心血之作，小小画面上充斥着数以百人的各异形象，真让人不得不佩服他的功力，尽管造型方面仍需改进，但做到这一步已是很不易了，各位老朋友，SORRY了，让这位新朋友先走一步吧！

写稿时正赶着要去HK玩耍，哈哈，又可以满足我S·P和影武者S·R的疯狂购买欲望了，也会为大家带来许多可口佳肴的，张大嘴巴、张大眼睛等着吧！此次不再是“独行侠”了，可以与风马结伴同行，哈哈哈，让我在HK的街机厅中好好欺负他吧……

早知道欢悦总是难免的，你又何苦不一往情深！

——廊主SHADOW PHOENIX

（题图／郑州·朱卫強）



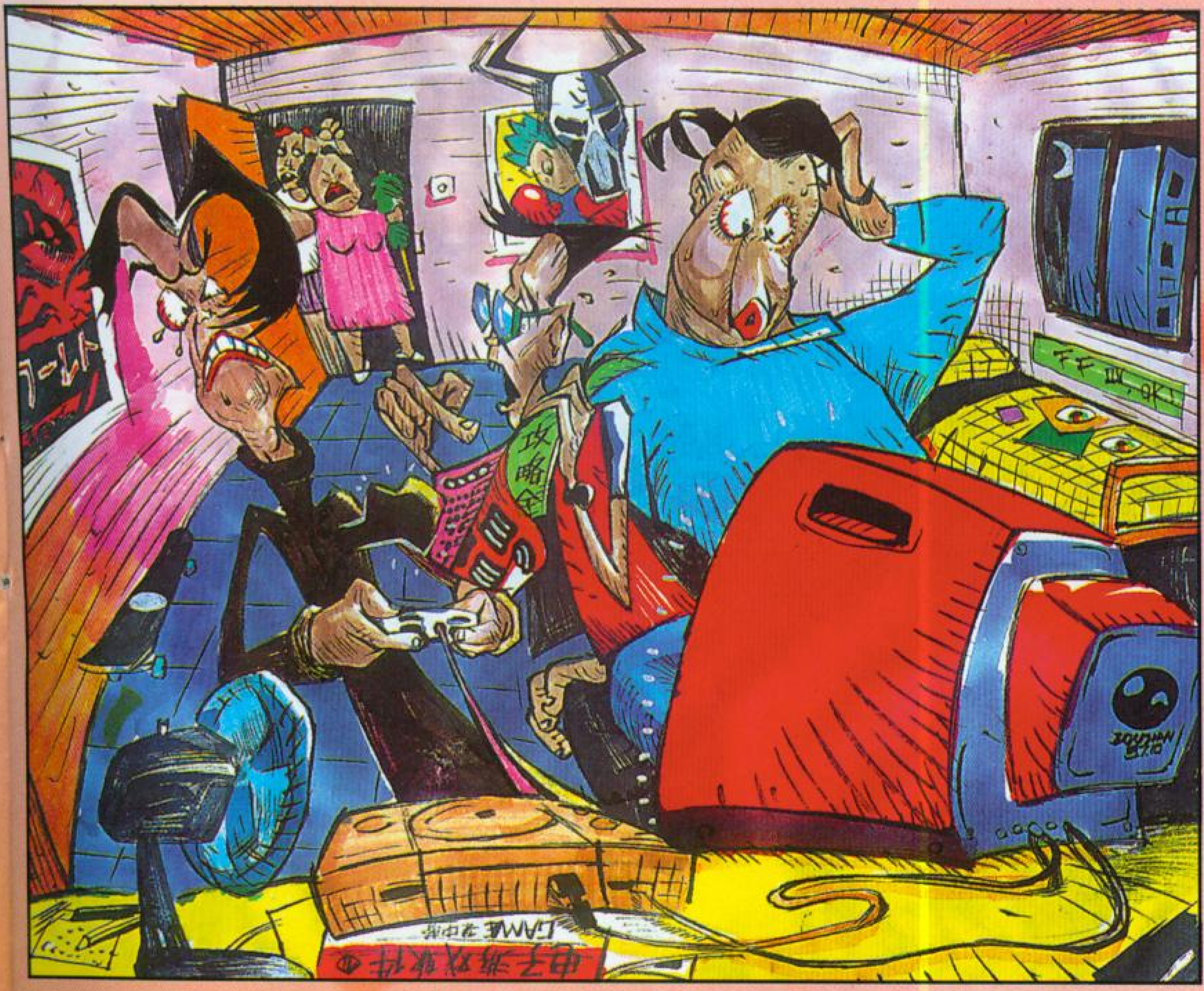
《得意忘形……》　浙江杭州　葛帆

真是酷啊，草雉自焚，以为和我PHOENIX一样吗，会复活吗？另外最近许多画稿均以草雉玩火为蓝本，改一改吧，不然太老套了！



《Love Is All Around》　北京阜城门　R·again

这是《FFⅦ》中的场景吧，你看似凌乱的笔法实际上是我最欣赏的，墙上依稀可见的克劳德的photo和艾莉丝忧伤的表情是否有什么关系呢？



《GAME夜猫族》　湖南湘潭　邹健

这种笔法的画稿蛮少见的啊，从画面上看去你应是PS的拥戛、《FFⅦ》的FANS吧，三位仁兄长得确有个性，有些《JoJo》的味道。



《NEO·GEO迎澳门》　河南郑州　田远

虽然离澳门回归还有近2年的时间，但你拳拳爱国赤子心足以令每个炎黄子孙兴奋。但为什么要N·G去迎接呢？且主画面的人物也无国人，遗憾……


侍魂
SAMURAI SPIRITS
TM


问世间朗朗乾坤谁是暗黑魔王
立剑誓要让其今世来生绝不嚣张

大墙画廊　特别版之

春光乍泄

~SPECIAL~



日本游戏专刊中的专职插画近藤るるる绘制的《春春的不思议之旅》。

伴着午后暖暖的阳光和风中那隐约散发的晚冬初春味道突发奇想，作为自己主持的另一栏目“乱舞势力”可以有特别版推出，“大墙画廊”也可再出奇兵，作个特别出击……

虽然他们不是“大墙”下的“囚徒”，也不会经常来廊中做客，但你会从中感受到一种异样的心情。历来“画廊”是刊登本刊忠实画友的优秀作品，而此次则会突破这一界限，刊载几位来自日本的名家及非名家作品，希望它们能为这荒芜的冬天带来一丝春意，给画廊注入一份新的生命力！

春风等不及寒风的催促
光辉夺目地驱逐冬日的停驻
乍现的廊中异彩已不象从前般满足
泄落的晚霞照耀不倒的大墙深处

—廊主SHADOW PHOENIX



由坂本みのる绘制的《三四ガ行く》中的“场景”，主要以《格斗之王》系列作背景。



→日本SNK专刊专门插画家RURU笔下的绯雨闲丸。

↓以《街霸》系列最新作的《SFIII》为蓝本的，由中平正彦绘制的《隆—终结篇》中一景。



来自东京都的非名家作品，「恶魔战士」与「恶魔城」的合体……



由岛津わか乃绘制的以《侍魂》为题材的《雪传》中的天草之忧郁形象。





来自日本岗山县的非名家作品，八名牙神究竟哪一个是真的呢？



《SNK百位GAME人贺新年》 上海吴有为制作

智的男子汉

“与舍阴相关的人必须全部打倒，这样的事不能再发生了。已经准备好了，快派我去吧！”

风栓，29岁。是善用重武器的体力派。



铁的巫女

“舍阴党觉得我们人手少吗？别做梦了……现在，就去反攻他们！”

御门，23岁。重建鸣镜馆，为招集人马而奔走。



这回是流派的对决！

前作的主要剧情是从鸣镜馆中逃脱暗杀集团“阴”的追杀。而本作则变成了鸣镜心当流与死对头舍阴党之间的流派对决！游戏的目的就是将对方全部消灭，而这两派究竟有何渊源，这个谜还是从游戏中去解开吧！

鳴鏡

武士之刃2



传说的踢馆者

“舍阴党的本部就在这个岛上，还不明白吗？快点儿……我要动手啦！”

辰美，17岁。是个优等生，作风非常硬派。

PlayStation

SQUARESOFT

表、里两种刀法！

前作中刀法分为上、中、下三种斩法，而本作中改为“表”、“内”两种斩法，说白了也就是正手刀和反手刀。对于这两种斩法需要有不同的防御方法。如果配合方向键，这两种斩法就会变化出丰富多彩的刀剑对决的场面。



火爆江户娘

“怨念？……请不要这么说！为了完成先祖们的遗愿，一定要将你们这些恶人打倒！”

琴村娘，18岁。受到儿时伙伴激励而加入舍阴流。

捨陰



耿直的大名

“怨念？何谓怨念？难道我们先祖悲伤的怨魂就是被你们称作的怨念吗？”

井主源五郎，57岁。是在同伴中有极高声望的领袖。



冰的修练者

“是长年的积恨吧……但，这种积恨跟我没有关系……只不过没办法呀！”

井主寒云，21岁。源五郎的养子，身着白色的华服。

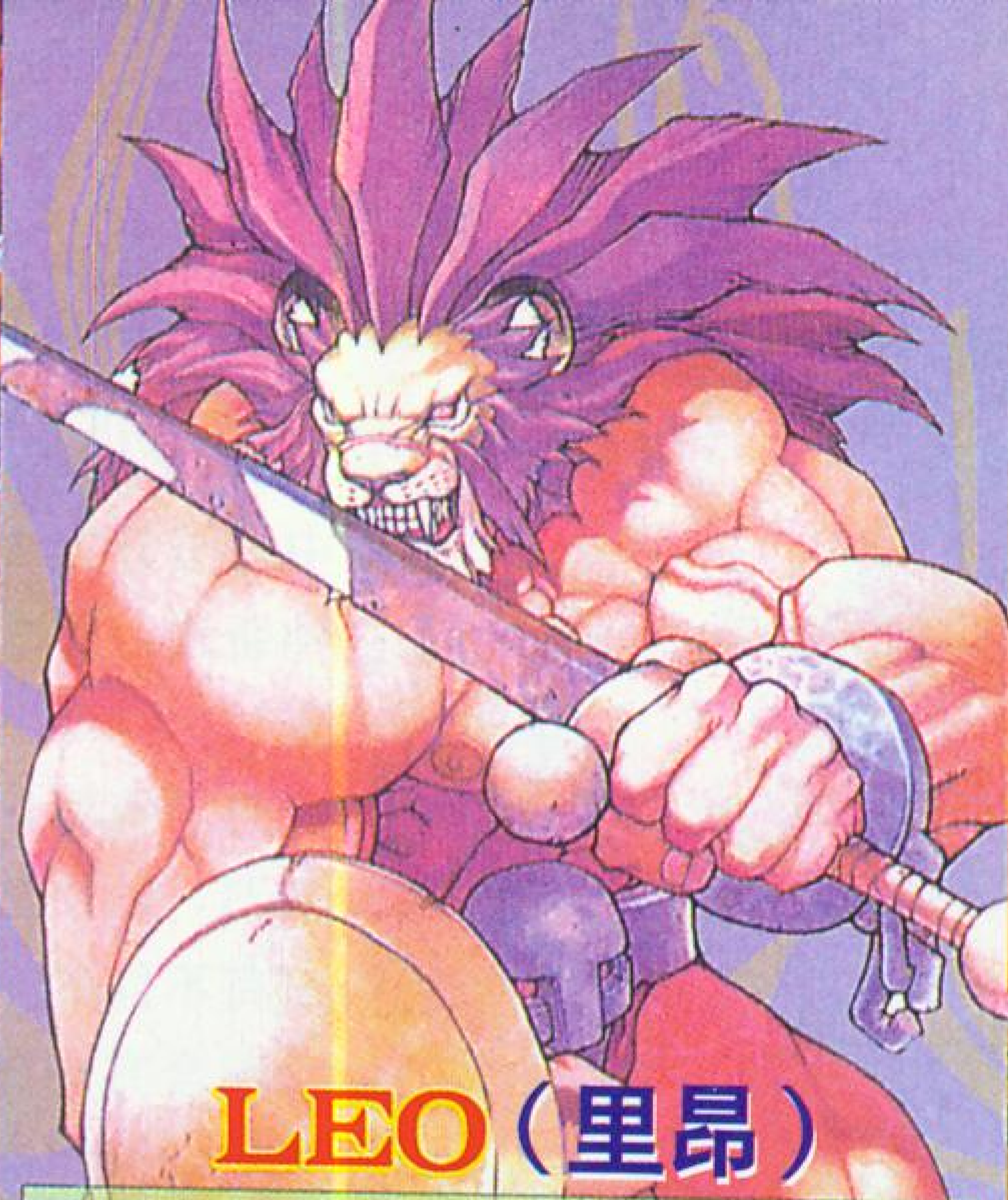
ブシドーブレード弐

BUSHIDO BLADE 2

预定在'98年梅花盛开时发售

血色地球烽火连天魔神当道～CAPCOM格斗力作再现～





LEO（里昂）

出身：格力塔亚　性别：男　年龄：35岁
身高：218cm　体重：125Kg

格力塔亚侯国的国王，集信赖、尊敬、王道于一身的真命天子。1999年的某月王国受到正体不明的军队来袭，由于实力悬殊过大，最终惨被咒化，变成半人半兽的模样……

胸怀复仇怒火的"狮子王"出击！！



战神·舞斩

→↓↘+P

剑光震撼、那柄大剑弧光闪过，切向敌人的打击技出手，可轻易造成2连击。



克罗那斯·猛攻

↓↘→+P

克罗那斯贵为希腊诸神中的收获神，力量之强连主神宙斯也畏之三分。此招的攻击判定极强。

海格拉斯·猛攻

↓↘→↓↘→+P

招名来自希腊神话中的曾做过12项英雄事迹的主神宙斯之子、大力神海格拉斯，不论从速度还是力度都很了得。





MUKURO（武玄）

出身：日本（？）　性别：男　年龄：28岁
身高：178cm　体重：65Kg

在幕府统治下的奉行锁国政策的独立国家日本（与现在的日本不同）受到"黑船"的袭击，以忠义著称的罗门一族的首领武玄对于将军的行径感到十分怀疑，于是开始了他的情报收集工作……

十文字

↓↘→↓↘→+P

忍者的独门暗器"手里剑"的"天花乱坠"版，它们几乎无硬直时间，爽快顺畅地自由"刺杀"敌手，同样会因"轻中重"决定"手里剑"的"出剑"位置。



螺旋脚

↓↙←+K

类似"旋风腿"的招术，同样重K的空隙很大，极易令敌手有空可钻。



一文字

↓↘→+P

3支手里剑横向飞出，轻拳"取消防御"后连续使用必定胜券在握。



超空刃拳

⬇⬊➡⬇⬊➡+P

必杀技"空刃拳"的强化版本，可对敌手造成多段HIT，在GUARD CANCEL（取消防御）时配合出击可做为很有效的连续技使用。



TAO（桃）

出身：勾拉　性别：女　年龄：13岁
身高：151cm　体重：39Kg

出身于拥有最新的魔封武具，以精湛西方格斗术为荣的战斗国家勾拉，自幼加入众多女性构成的精锐部队"风舞"，并成为其中拥有"最高之荣誉"者，后在各地武斗大会上风光十分。此次因为目睹故乡村庄烧毁的惨状而决定……



空刃拳

⬇⬊➡+P

类似"波动拳"（不论指令还是样子及内容）的飞行道具系必杀技，距离性攻击很有效。



炎龙脚

➡⬇⬊+K

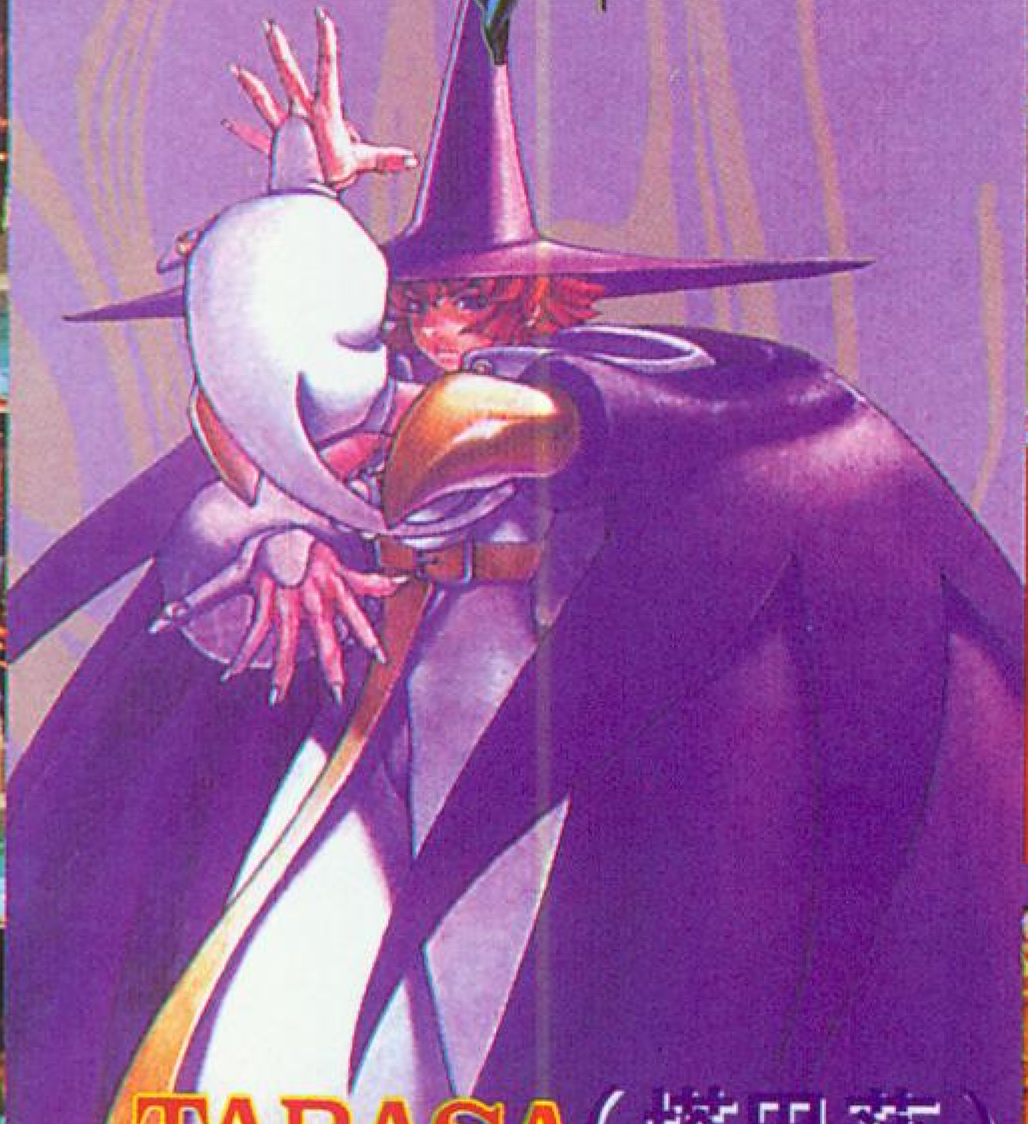
象是春丽的"回转鹤脚蹴"的火焰改良版，脚上似乎与哪吒的风火轮相似。



海神之戟・边缘

⬇⬊➡⬇⬊➡+P

令敌手惨遭冰刃突击的招式，从空中到地下水平袭击，伤害度很大，有些象莉姆露露的招式。



TABASA（塔巴莎）

出身：冰岛　性别：女　年龄：19岁
身高：163cm　体重：48Kg

在北欧的冰岛以"不凡的魔道学者"的传说著称的少女魔法师，整日埋头于古代魔法学及近代假学融于一身的超近代魔学，为了证明自我传说和探求各地异常现象的波动之原因而投身于此。



万物之源　波

⬇⬊➡+P

飞行道具系的必杀技，令敌人中招后会后退的招式。



水平剑

➡⬇⬊+P

舞动剑气上升的对空系必杀技，可根据浮游的程度控制剑的方向。



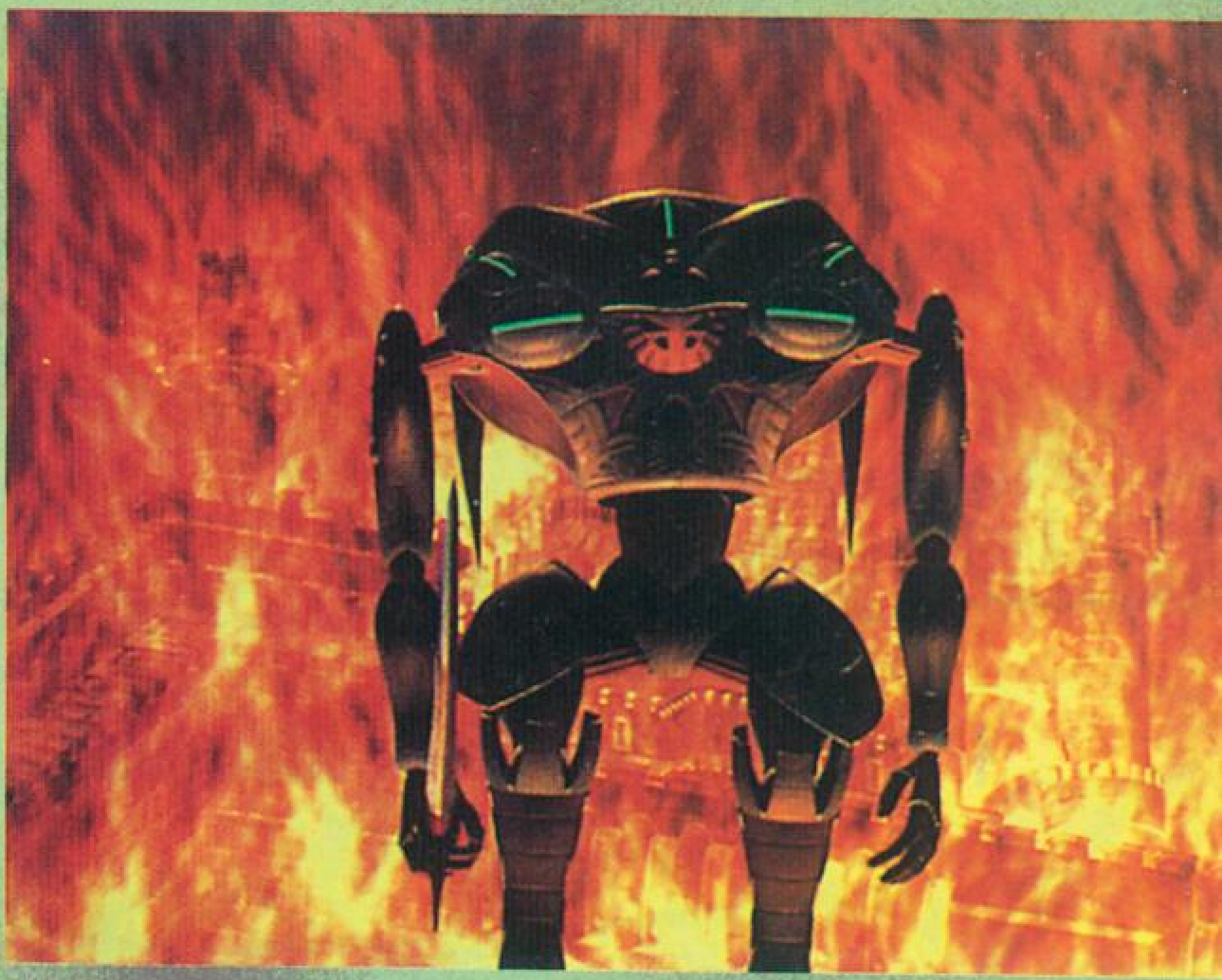
头顶上传来异样的击中之声，一群象蝙蝠一样的翼龙铺天盖地而来。辛比奥斯感到了不祥……



这个背后长着双翼的石像，是有人类基因的神奇种族。他们与辛比奥斯有着很深的渊源。



巨大的齿轮隆隆作响，利用蒸气机关的古代机械正远转着历史的脚步。这样规模的机械即使在现在也需要魔力来驱动吧！



手持武器的巨大怪物眼中射出惨绿的光线，正遭蹂躏的古城就是他的“杰作”吧！

SHINING FORCE III
シナリオ1
王都の巨神



天空被无数的翼龙遮盖住了，不见天日；古城的遗迹正被大火吞噬，无法挽救；巨大的怪物站在那里，不知做甚；主人公辛比奥斯正在奔跑，在向未知冲刺吧！

这就是“王都的巨神”的开场动画。

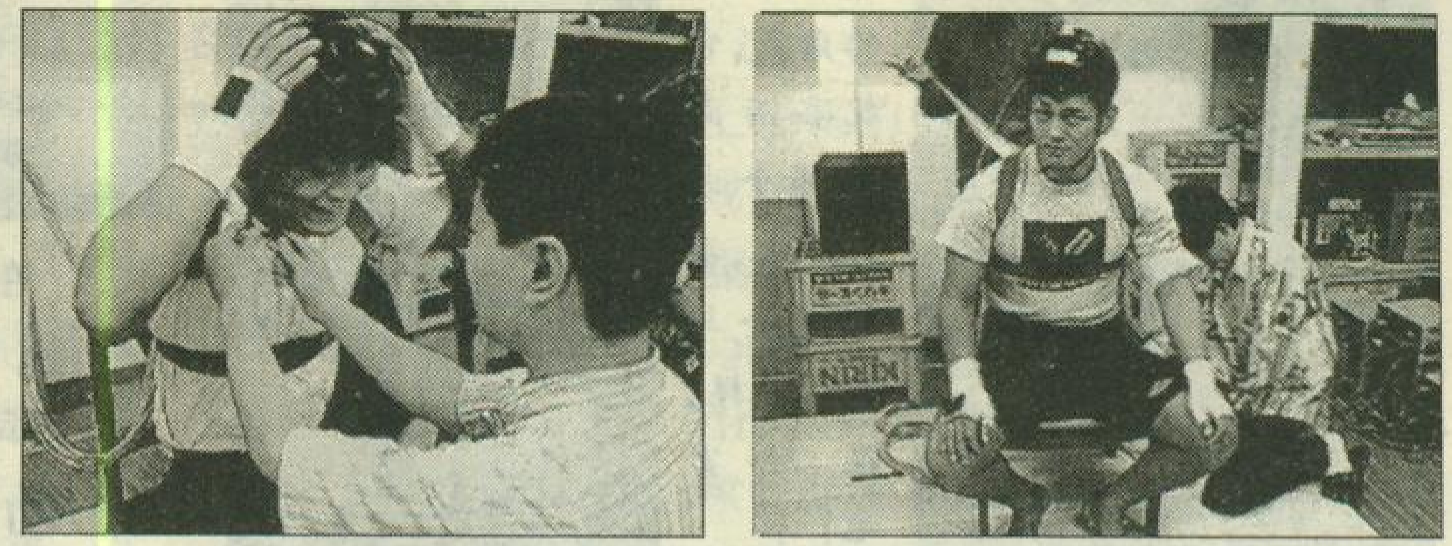
科普园地



▶这是总资本金高达 248 亿日元的街机业老牌公司，经常请 SEGA 吃“铁拳”的 NAMCO 在利用线型动作捕捉系统制作“TEKKEN3”

责任编辑/天师

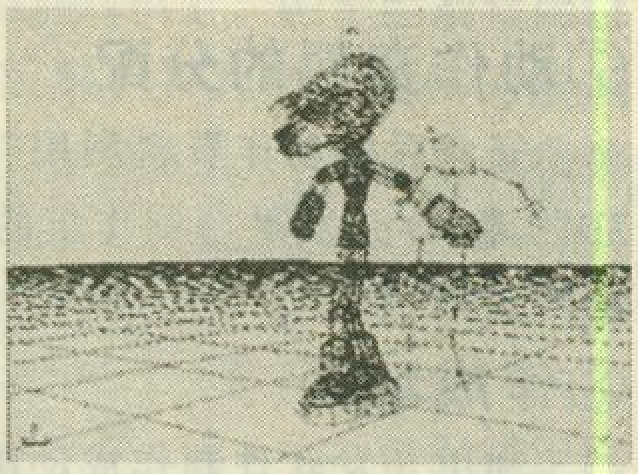
MOTION CAPTURE 动作捕捉技术



▲铁拳 3。如此制作游戏，“铁”只是一方面，技术力绝对必要。

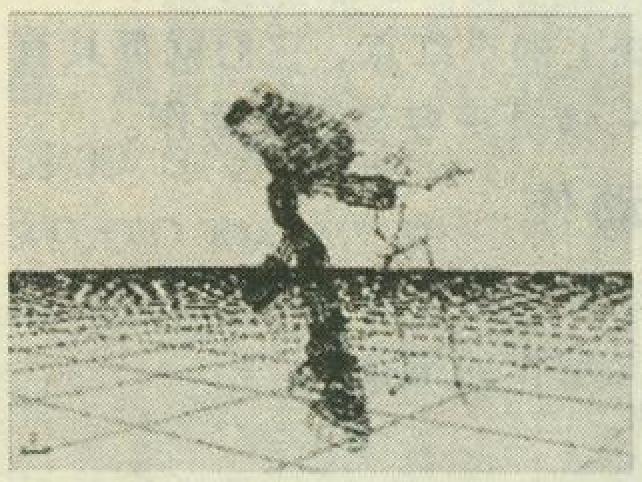
■到底为什么要用到这项技术？

通常三维游戏的画面推进速度是 1 秒 30 帧，当然，那是指一页页静止画面快速地更换，和电影一样的道理，表现出来则因人眼无法分辨秒间 24 帧以上的图像而使玩家感觉到那是“连续”的，如果游戏的动画能达到 60 帧甚或 100 帧的话，将更加……



用 3D 开发平台塑造出的电玩角色是将手脚、身体等部位分类设计出，所以各关节都是可动的，有些类似机器人或是变型金刚的模型玩偶。再把这些可移动的关节做成一张张静止的画面，才赋与角色动的感觉。

开发软件可以指定路径使得 POLYGON 移动，就像是小朋友最爱看的动画片一般，做出一张张的静止画面。但是由于要将人类的复杂动作转移到游戏中的角色上是非常困难的，因此动作捕捉的想法便因此而生。在此之前的设计必须参考许多资料及影片来重复模拟及修正角色的拟人化动作，虽然辛苦，却也乐在其中。



使用动作捕捉器的好处就是减少作业时间并可得到更真实的动作。

实际上由于经费等原因，请出真实人物来做影像捕捉的情况少之又少。但是也有例外，如世嘉的“安室奈美惠”数字舞蹈这款特色游戏，就是请出真人来参加演出制作。再有如“全日本职业摔跤”中大家在篇头所看到的那一幕。

然而也有利用虚构角色来制作，例如卡通中的角色或者是异形一类，就都混入了替身演员的动作而呈现出来，这不仅在电玩上，也被利用在电影上。

■各种不同的动作捕捉系统简介

MOTION CAPTURE 系统的单价是非常之高的，MOTION ANALYSIS 公司及 3－D 影像公司是两大贩卖商，当然这些系统都是业务用的，有些公司也提供出租使用。

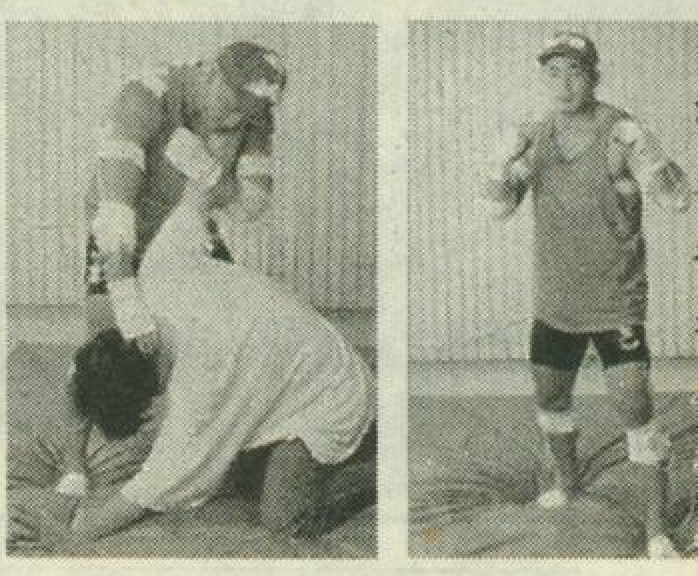
●线型方式（“铁拳 3”采用）

这种方式是在身体各部位贴上向量感应器，从向量感应器透过接线将资料传送到电脑加以收集。因为是有线式的缘故，可以很确实地将资料取出。但线型方式的缺点是受制于线长而无法做太大的动作。

●反射方式（“全日本职业摔跤”采用）

在身体各部分贴上反射板，透过多台摄影机录取反射板的相关位置，进而分析这些位置的资料再转换成动作资料的方法称为反射方式。

因身体不受限制所以可以有更大型的动作，但缺点是在反射板相互交差时，有可能造成动作资料的不正确而影响游戏的真实度。



◀这是 PS 上由月刊少年人气漫画“修罗之门”而改编的同名 3D 格斗游戏在进行动作捕捉时的场面。天师曾说过这是很受厂家青睐的手段，现在再看看这位大哥所用的方式和上面铁拳的区别，应该有点明白了吧？这是反射那种。

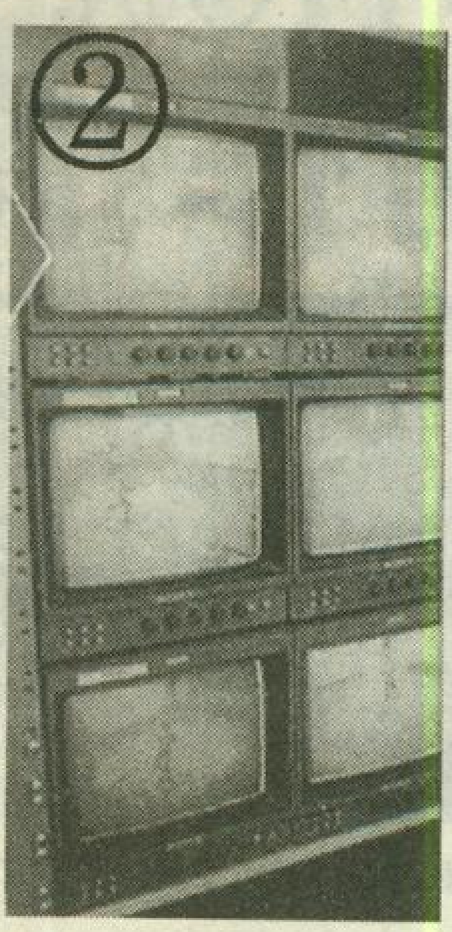
★ACCLAIM 社的动作捕捉中心★

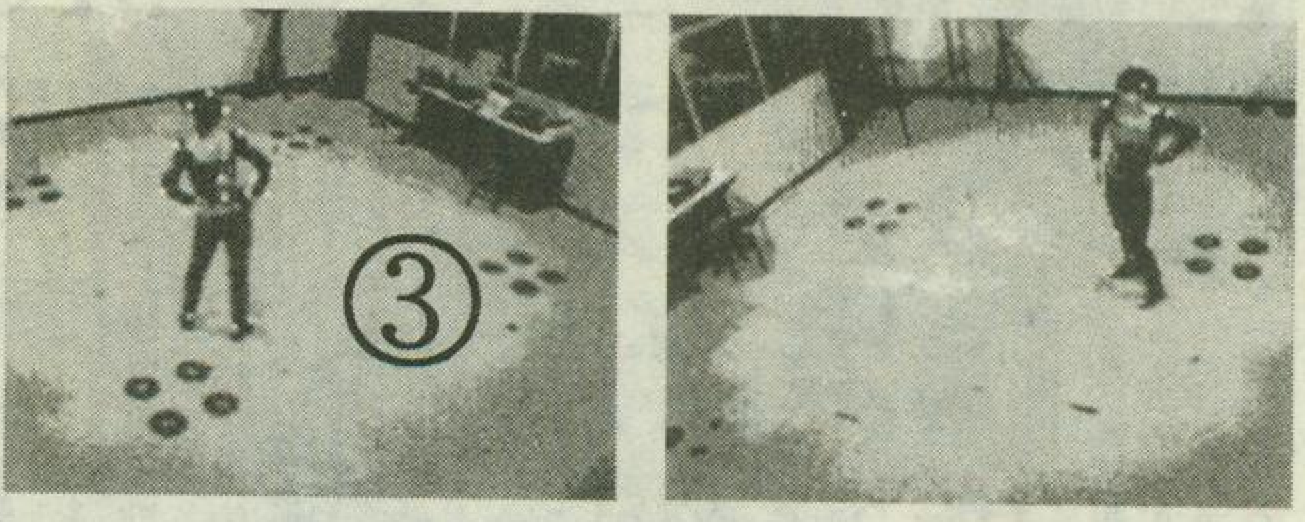
提起 MOTION CAPTURE，就属 ACCLAIM 最有名，据说它在美国本土拥有如同体育馆般大小的摄影棚，不少电影曾利用它。从 ACCLAIM JAPAN 借到的影片中可以发现，ACCLAIM 统统采用的是反射式捕捉（这大概是片中所要求，并非说线式不好），在黑色衣服上贴了反射板，摄影棚内也有 3D 扫描仪可供建立立体塑型，其他更可依据医学常识所建立的资料库可以制作自然而生动的动物或异型。下一页我们将到横滨的 SYSTEM SAKAMU 社的动作捕捉中心去参观实际过程。

彻底地向大家介绍动作捕捉全程的点点滴滴——



◀现在我们要记住该演员所要“替代”的角色，它就在后面的那个大屏幕上，动作完全与演员一样，很厉害吧！！





动作捕捉的过程：

①由演员来表演

SYSTEM SAKAMU 公司的动作捕捉属反射式的一种，图片可能不易看出，请注意腿上的小红点，它们就都具有反射板的功能，由于体积很小，演员很容易表现动作。

②用 6 台摄影机捕捉动作

演员的动作是利用 6 台摄影机来追踪，利用复数的相机从不同的色度去取得 3 次元动作的情报。

③影像采用数码录制

利用电脑将演员的动作以数字化的方式记录起来是 SYSTIM SAKAMU 公司的一大特征。数字化记录的动作捕捉资料可以随时修正。而一般的系统则必须另外准备摄影机留下校正用的影像。

④编辑动作资料

在这里进行资料编辑及制作 POLYGON 角色纯属软体作业，显然，所用到的工具十有八九都是 SILICON GRAPHIC 公司的图形工作站。

⑤动作资料的取出

从 6 台摄影机所拍的影像中将各部位定义出来（如右肩的话便定义为右肩）。利用编辑器“SE－100”可以很轻易地完成。

⑥动作资料的修正

有时因为反射点不明确无法完美地表现出动作或者要使人感觉更加真实，必须加以修正。

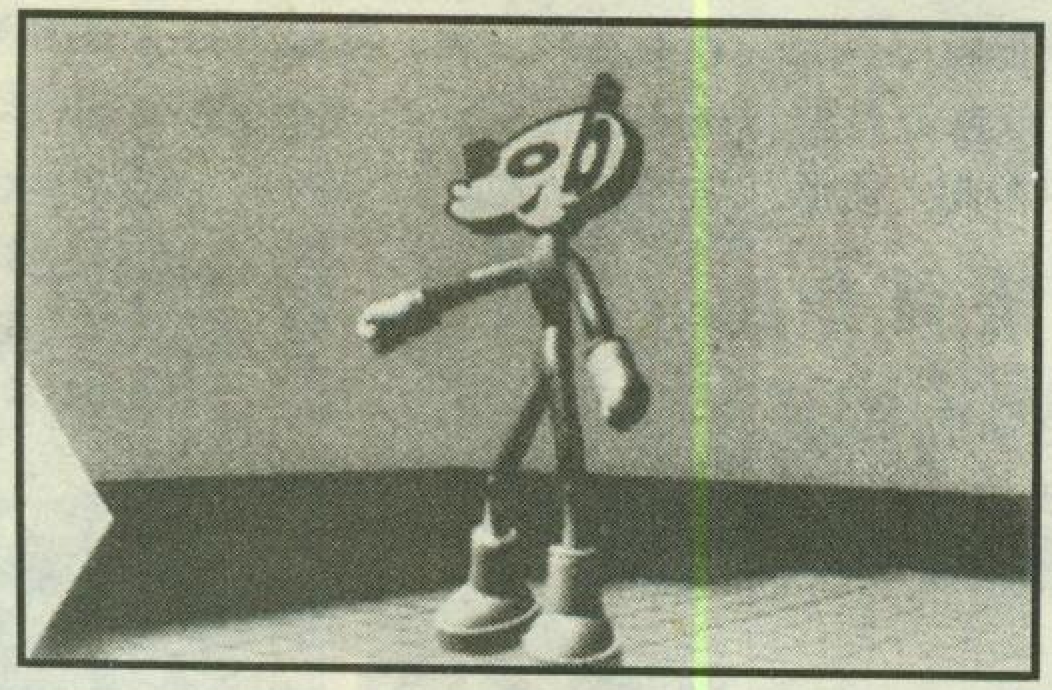
⑦动作资料的分配

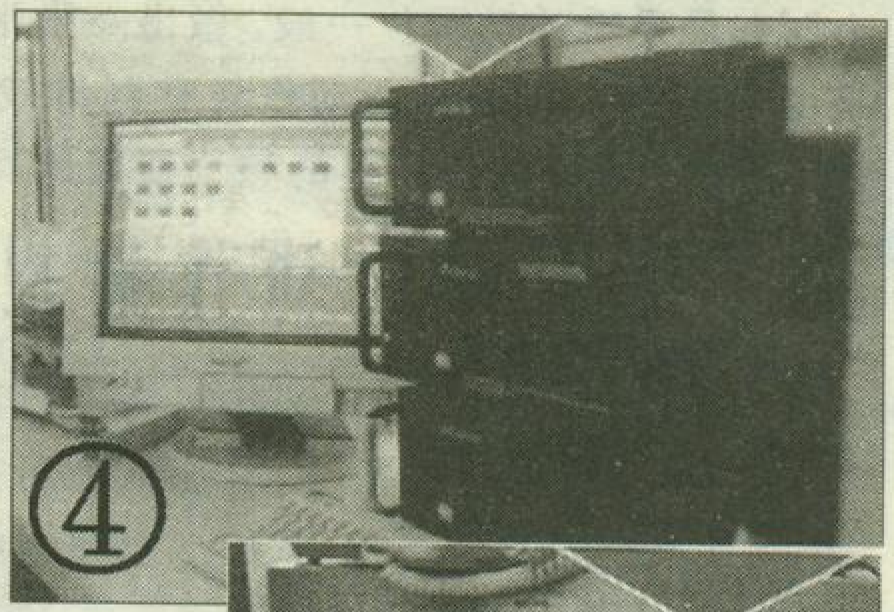
完成后的动作资料利用“SOFT IMAGE”、“LIGHT WAVE 3D”等 3D 开发平台制作出的角色与动作资料结合后便有动的感觉。

⑧作成动画

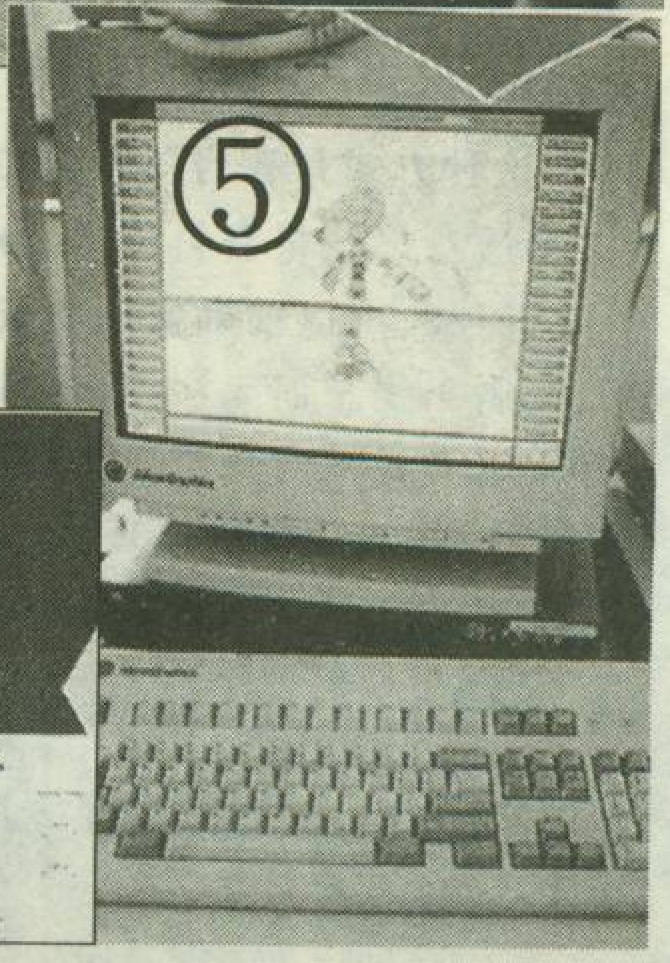
利用开发软件制作成动画之后，游戏中的角色可以按理想的动作活动的动画便大功告成，接着将它移植取游戏里面去即可。

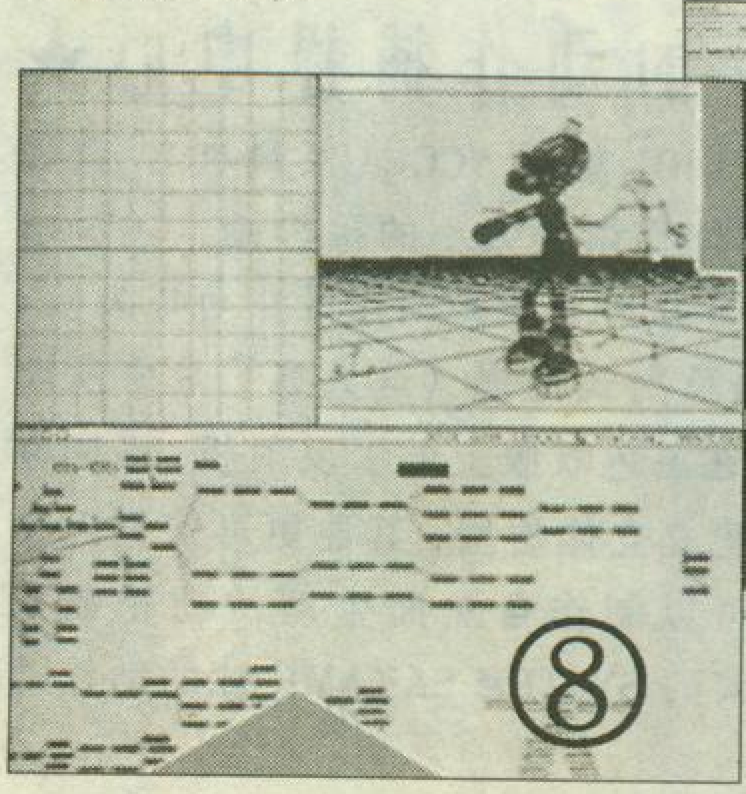
▶又回到了这个角色，真是不容易啊！累死人啦！还没制作游戏呢，光是一个说起来容易的动作捕捉，就费了这么大的劲儿，实在是件耐心细致的工作。看来，一片小小的游戏光碟卖 5800 日元还不算贵(？！)。

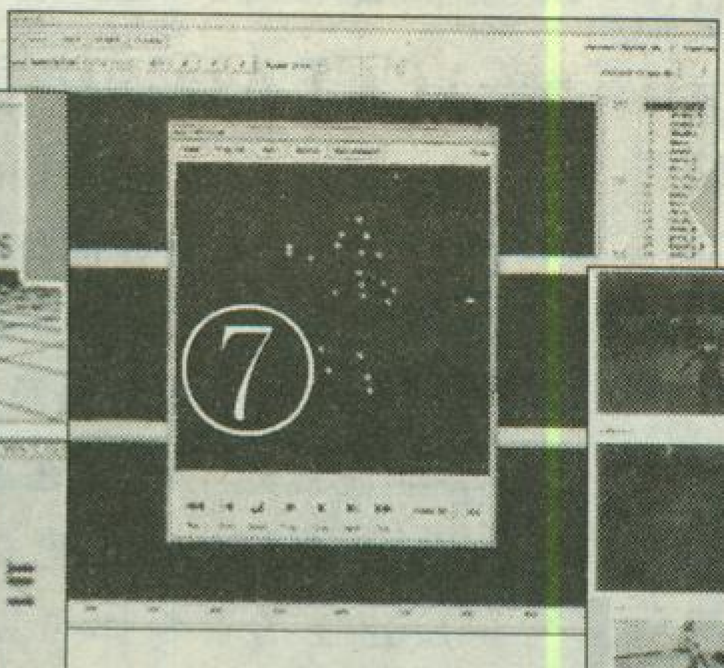




▶这是比较强硬的设备，那个叫硅图像(？！)的 WORK STATION。











游戏制作入门(二十二)
魔法师的工具百宝囊

文/魔法师

前一阵讲了那么多游戏开发的基本概念.现在魔法师要祭出他的工具百宝囊.看看游戏开发者都在使用什么秘密"武器".

计算机程序是用计算机语言编的，这大家都知道．编程语言方面，现在几乎所有的游戏都是使用 C 语言编写的,只有少量的网上游戏使用 JAVA.汇编语言在专用游戏机的编程方面(如 Playstation 等)还在使用,而在 PC 上由于 WIN95 的推出,汇编语言的使用将越来越少.作为 C 语言的扩展,C++代表目前最先进的面向对象的编程方法,在 PC 上用得较多．但在专用游戏机上，由于目前专用游戏机的 C++语言环境还不成熟，并且受到硬件的限制(主要是内存，C++编译后产生的程序较大）所以大多数次世代机的游戏仍是使用传统的 C 加汇编的方法编写的．但在 PC 上，也有些大作没有使用 C++，象很有名的 QUAKE，使用的是最标准的 ANSI C，他们的程序员认为 C++还未定型，不稳定，变化太快，而 ANSI C 已经足够强大了，并且已经定型，不会有什么变化．他们对 ANSI C 真的做到烂熟于心，所有的函数倒背如流，完全不需要函数手册．他们认为与其赶潮流试验各种新的但有可能不稳定的功能，不如用最标准最稳定的语言平台．不过笔者还是认为 C++有其优越性，只要机器足够强大并且程序员获得足够的经验 C++还是今后游戏开发的首选．

开发游戏的操作系统：一般 PC 游戏都是在 PC 上开发，使用 DOS 或 WIN95．一般来说 DOS 下的游戏在 DOS 下开发，WIN95 游戏在 WIN95 下开发．不过也有特例：象大名鼎鼎的 DOOM 系列，是在一个很特别的操作系统－－NEXT 下用 C 语言开发的，然后再转移到 DOS 下．(当时好像 WIN95 还未出现吧，NEXT 已经是多窗口的操作系统了，而现在甚少为人所识，可见技术最先进的产品并不一定是市场上最买座的．）N64 的软件，象星球大战，则是在 SGI 工作站上开发，最后再转换到 N64 主机上．对游戏编程的业余爱好者和新手来说，最有吸引力的就是 SONY COMPUTERENTERTAINMENT AMERICA 推出的 NET YAROZE 系统了．(NET YAROZE 的意思是 Let's do it together!或 Let's work together!　即一起来作，或一起来工作．）这套系统只在美国和英国通过直销的方式由 SCEA 提供（并没在日本发售，是不是他们认为只有美国和英国才有高水平的程序员呢？）全套系统包括一台特殊的黑色 Playstation 主机，这种主机可以运行美版和日版的游戏．(目前在美国市场上出售的主机只能玩美版游戏，日本的主机只能玩日版游戏)传输线(用于和 PC 相联)．

软件方面有 C 语言编译器（GNU C Compiler）和其它语言工具（Linker，Debugger），函数库（标准 C 函数库，浮点运算函数库，三维图形函数库，手柄控制函数库)．另外还有用户手册等．玩家可使用 NET YAROZE 提供的 C 语言工具在自己的 PC 编写程序，通过传输线传至 Playstation 主机，在主机上测试．全套系统 $750(约 7000 元人民币)，还是较为便宜的（对美国人来说)．这是获得 Playstation 详细资料和编程经验的一条捷径．

三维游戏现在是游戏市场的主导．在三维图形工具方面，最流行的就是 AUTODESK 的子公司 KINETIX 所开发的 3D STUDIO 系列了，从 3D STUDIO 4 到现在的 3D STUDIO MAX 2．据统计，PC 上 2/3 的三维游戏是用 3D STUDIO 建模和产生动画的．作为 PC 上功能相对较强并且相对低价位的产品，一般的小公司也买的起．而更高档的工具，有各种在 SGI 工作站上运行的软件：Alias/Wavefront PowerAnimator(Playstation 上的 CRASH)，NichimenN.World(N64 上的 Mario)，SoftImage(Square 的 Final Fantasy VII，同时使用了 SoftImage 和 Nichimen，在 Square 最近的招聘广告上，写明了应聘的美工应有这两个软件的工作经验.)．这些高价位的软件功能比 PC 上的软件强，但过去只有大公司才有财力购买．现在则随着 WINDOWS NT 的推广，市场上推出许多专为图形处理的 NT 工作站，软件厂商也纷纷将 SGI 上的软件移植到 NT 平台上推出较为廉价的 NT 版．使得中小型的软件公司也有可能使用以前 SGI 专用的高档软件了．

二维图象处理软件，Adobe 的 Photoshop 功能最强大．目前市场上基本上还没有与其媲美的软件．用它处理二维图象，制作特殊效果，可以说是得心应手．(Square 的招聘广告上也有对应聘美工使用 Photoshop 的特殊要求）除了以上几种类型的软件；还有制作音乐音效的软件，由于魔法师不是这方面的专家，故略去不谈．



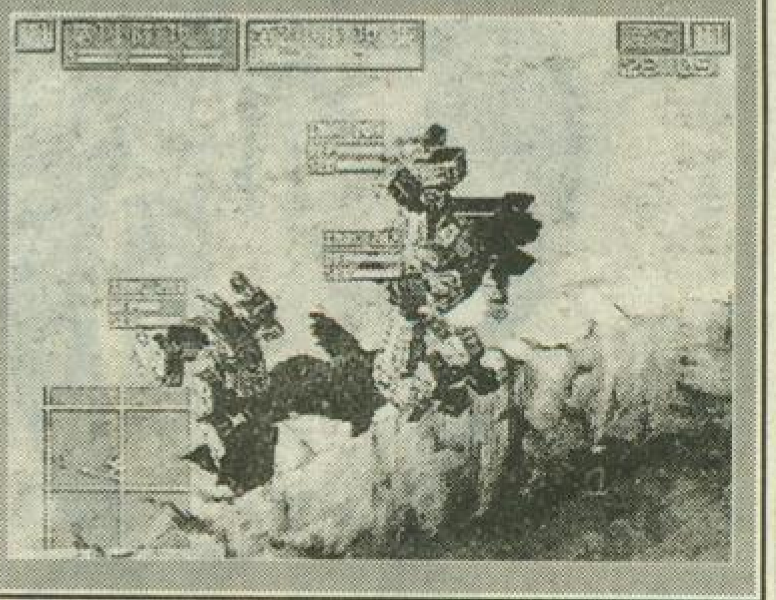
◀北美、欧洲的有生力量，潜力巨大。当初任天堂对黑匣子的精雕细琢现在看来真是极其明智。少数精锐的战略是正确的、可靠的。

前线任务·抉择

势力割据 错综复杂

不可否认，史克威尔在作品数量、类型多样化的同时，也淡化了昔日“出手即是精品”的意识。虽然整体上讲作品质量仍趋于中上等的地位，但是与玩家的期待度好像并不能划等号了。作为万众瞩目的厂商，史克威尔在大胆尝试新思路的同时，应当尽快提升新人的制作水平。

PS 厂商：SQUARE 类型：S·RPG
发售日：97 年 12 月 18 日



由于游戏侧重战略性，故此将攻略改换为角色档案

西非解放战线



鲁西尔斯·安科摩

45 岁，非洲人。原西部非洲共同体暂定大总统，WALF 的领导人，崇拜东洋武术、饭菜，有相当的指挥才能。



埃莫斯·埃利奥

32 岁，非洲人。原西部非洲共同体联合军少校。性格开朗、豪放，在发生政变时将安科摩救出。



尤根·勃希尔特

30 岁，德国人。埃利奥的好朋友，在参加“战士之枪”的行动中，因夺取 WAW 并痛击敌人，被民众誉为“雷神杉果”。

西部非洲解放战线（简称 WALF）

原西部非洲共同联合体（简称 WA）的暂定大总统是鲁西尔斯·安科摩。由于吉赞卡发动了军事政变而导致 WA 的崩坏。WALF 的目的是从吉尼阿那统一体以至西部非洲的解放，重建 WA。夺取敌人武装的战法上取得了很大战果，但引发了吉赞卡政府投入了大量 WAW 进行对反政府游击队的扫荡。从南部非洲共同体（SAUS）的支源开始，游击队的劣势不再明显了。

请 97 年第 8 期杂志中《勇者斗恶龙 4》一文的作者杨伟津速与编辑部联系，以便发放稿费。

独力政府赞果（ZANINGAN）

对非洲共同体不满的哉尔斯建立的独力国家，对现体制的反抗，使他与政变后成立的吉尼阿那不同。



哉尔斯·查鲁曼基玛

对非洲共同体不满。从而成立了赞果独力政府，就开始了共同体的攻击。他是个相当任性的人，所以持久性十分了得。

佣兵部队瓦米尔团



巴瑞

哉尔斯雇佣的部队当然要有首领存在。巴瑞是他的代号，但其履历及其它一切不明，而且从不摘下眼镜。



果斯

同巴瑞一样，果斯只是他的代号，履历不明。他是个不爱说话的人，驾驶机兵的技术非同一般。



安得鲁

安得鲁当然也是代号。在团里是个小字辈，但极少有情绪不安定的时候。陷入苦战时的冷静是果斯也不及的！

责编：PERFECT

太平洋共同连合(OCU)

亚洲各个经济自力国家，为了连合起来而形成了共同连合。日本、澳大利亚、东南亚各国均是成员。麦考伊率领的第一小队就隶属于 OCU 陆防军。



艾迪·萨克尔

独力攻击部队司令官，指挥经验相当丰富现年 35 岁。利用军事通讯卫星与行动部队取得联系。“下地狱去吧!”是他的口头谗。

第一独立行动小队



艾尔·麦考伊

OCU 军所属的第 1 游击机动小队队长，具有非洲裔和爱尔兰裔，24 岁。SHADE METAL 公司经验丰富的试飞员。



布鲁斯·布瑞克伍德

麦考伊的战友，所属于 OCU 军游击机动小队，具有坚强的军人气质的英国裔澳大利亚人，25 岁。他左脸上的伤是与麦考伊吵架时造成的。



达尔·弗儿菲

OCU 军事厂商 SHADE METAL 公司的技术人员，22 岁。为了得到在战场中驾驶 WAW 的实战数据而出现。麦考伊开始还以为他是敌军呢!

第二独立行动小队



彼得·利金

第 2 小队队长，非洲人，28 岁。由于他那一丝不苟的性格，所以对事情从来都不会敷衍了事，做事一向认真并憎恶分明。



曼雷·拜尼塞德

具有比别人更早领会事物的非洲青年，25 岁。有同情心，被不怕麻烦的欧诺赛照顾，以前可是一个坏小子呀!



乔·欧诺赛

西塞摩尔裔的非洲人，25 岁。是个嘴上说过但行动却不积极的自信过剩类型的人，嘴里总说着那句“这是我的责任呀!”

第三独立行动小队



诺曼·莱兹

第 3 小队队长，非洲人，31 岁。十分辛苦地带领着两个血气方刚的部下，他们总是随便行动。莱兹就象有些神经质般地手里总拿着一些胃药。



巴拉汉姆·麦格纳森

北欧裔的非洲移民，19 岁。性格直率，与巴斯特耐克之间相互竞争，就象麦考伊与布鲁斯之间一样。但反过来，他们却又离不开对方。



迈克斯·巴斯特耐克

波兰裔的非洲人非洲移民，18 岁。他的言谈举止很酷，对抗心特强。一直在与麦格纳森一起争吵不休。

后方支援小队



查米莉·菲瑞希特儿

负责后方支援队第 1 小队，20 岁。对机械十分在行，是整备和驾驶拖车的支援部队的队长。虽然是女性，但有着正确处事的后天本领。



奥托·勃归那德

负责第 2 小队，非洲人，34 岁。能够利用手边的食料在战场上做出大家喜欢的饭菜。但稍稍有点受虐狂的倾向。



维欧拉·吉斯

负责第 3 小队，澳大利亚裔的非洲人，19 岁。能象挥臂一样轻松地操纵补给车辆。但有一点自闭症的嫌疑，是用药过多造成的吧!

陆行鸟之不思议的迷宫

清新亮丽 独树一帜

真是颇具新意的作品，那种清新的感觉确实独树一帜，令人陶醉。在绝对保证游戏可玩性和系统丰满程度等适应成熟玩家的同时，这款作品无疑将成为低龄玩家关注的焦点。看来，通过今作，史克威尔已把陆行鸟及自身的形象推荐给了一部分尚处启蒙阶段的玩家。

PS 厂商：SQUARE 类型：A・RPG
发售日：97 年 12 月 23 日



陆行鸟冒险守则——迷宫中历险者的必备读物

基本系统

●基础操纵：

△：调出主菜单及状态框。

□：按住不放并配合方向键可使陆行鸟原地转动方向。

○：发动攻击和确定键。

×：按住不放再配合方向键可以使陆行鸟奔跑。在菜单操作中是取消钮。

SELECT：本层已探明的地图显示，其中黑色代表未知区域；浅蓝色代表已发现的房间内还未走过的地面；深蓝色区域是已经走过的地面；闪烁的白点是当前位置；固定的白点是物品所在地；红点代表敌人。

START：调出当前各魔法书的等级情况、ATB 状态。

R1：调查面前地板是否埋藏了机关（只能判断机关）。

●菜单：

アイテム：物品。物品栏的容量会随剧情推进而增长。

あしもと：挖掘。在下一级菜单中选择“**調べる**”可以挖掘脚下的地面，随机地获得金钱，钱数可以从 1 元到 10000 元不定；“**やめておく**”则是取消返回。

设定：主要是对某些显示方式进行设定。

读解 LV：调出当前各魔法书的状态框。



●在物品栏中选定某一物品时，一般会出现三个选项：

ける：投掷，可以向敌人投掷。

おく：放在原地，以后还可以来取。

装备：这是只有武器、防具等可装备品才有的选项。

はずす：卸下此装备。

つかう、**のむ**、**よむ**、**いれる**：使用或饮用等。

被紫水晶困扰着的动物村

其实那黑暗的地下迷宫，各色的魔怪全是由于一块紫水晶造成的，它能利用人的欲望使拥有者魔化，就连稻草人也无法逃脱，因此村口的迷宫总是能够重生。不过村里的动物还是可以信赖的，这个村子也是陆行鸟的基地。



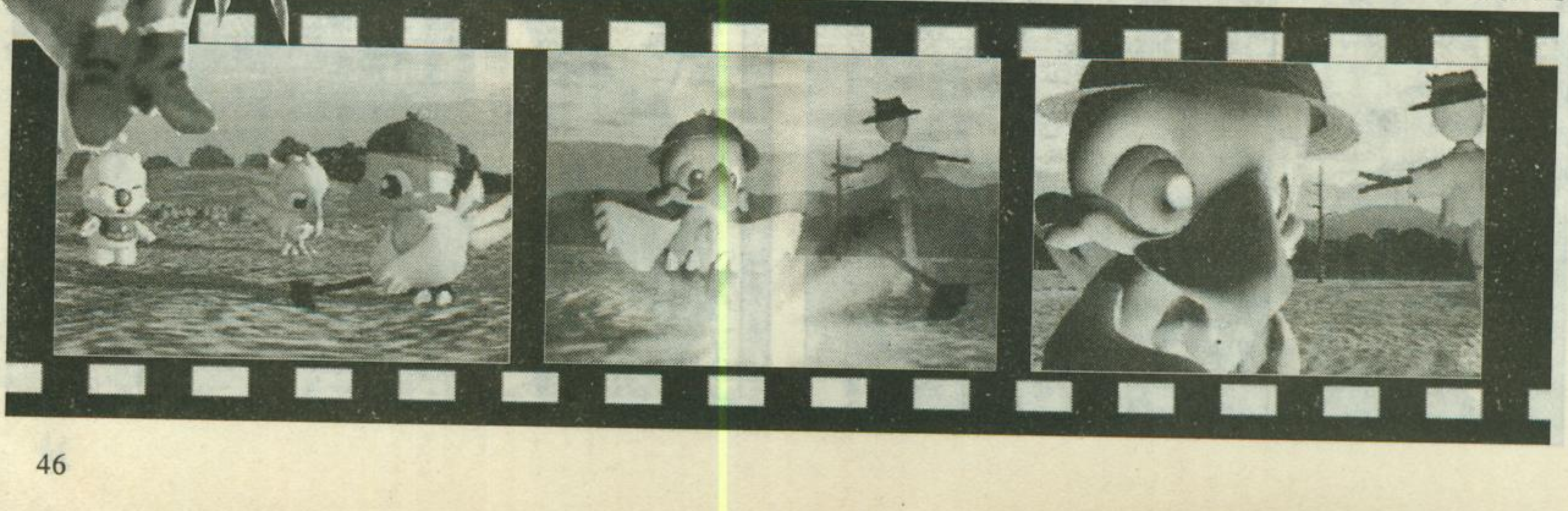
在迷宫中使用**テレポカード**或死亡都会被传送回村子，这里除了迷宫入口外还有六幢建筑：

①仓库：与仓库管理员渥尔斯（**ウイス**）交谈可以花钱开辟自己的物品仓库，2000 元开一个，最多十个。

②商店：只有在游戏已进行了一段时间之后才可以从这里买东西，而且随着进程的发展，商品会越来越多。而当你拥有了“钵植亢”这个特殊物品后，就可以在里间屋用某种实和某种药配合出植物并收获果实，也是一种物品合成。

③资料室：当已深入到第一座迷宫的二十层以下后，就可以与屋中的管理员交谈，并可在右上角的书架上查看怪兽图鉴，上面收录着曾被你打败或识别的怪兽。

④合成工厂：随着进程的发展，这里可以进行武器或防具的



次世代天空



二元合成或三元合成。

⑤花栗鼠的家：起初这里只有一只花栗鼠在睡觉，随着进程推移会有越来越多的花栗鼠住进来……

⑥阿托拉（アトラ）的家：这里有一个由阿托拉管理的小仓库，里屋的草窝可以进行进度存储。

除了这些固定的建筑之外，村子的其它地方是会有所变化的。比如当你已进入稻草人的迷宫大约一百层左右时，村子西北角的施工地区就会开辟出一条小路……

由 ATB 系统决定的运动战方针

与一般的 ARPG 不同，本作中引入了与《FF Ⅶ》类似的真实时间战斗系统——ATB。当陆行鸟接近敌人之后，敌人和自己的脚下都会出现一个渐渐长满的槽状物，那就是 ATB 计。在其涨满之前按○也可以发动攻击，但攻击力会跟据涨满程度打出一定的折扣。

ATB 槽是只有在接近敌人时才会显示的，在摆脱敌人之后再次相遇时敌我双方都会从零开始重新增长，这就要求玩家坚持运动战的方针。

另外，在战斗中一定要留意敌人的 ATB 槽的长度和颜色。一般带有特殊状态的攻击 ATB 槽较长，切勿贪图攻击次数而被其击中。

地下迷宫危机四伏，需小心谨慎步步为营

五花八门的机关几乎遍布在迷宫的每一个房间，而且大多数是隐藏的。可以通过 R1 键的调查来发现。如果墙上有未点燃的火把，可对其用**ファイアの**本、**サンダーの**本或**シャインの**本发动魔法使其点燃，这样屋里所有隐藏的机关就都成为可见的了。如果找到一部发电机并对其使用**サンダーの**本，则这一层迷宫所有机关全部显形。这里列举了一些常见机关和其他设施。

●针刺地板：每次踏过会损失大约 1/4HP。

●流沙坑（ドロ床）：一旦走进去就暂时无法离开，每走一步耐力减 1，减掉五点之后才能离开。

●毒池：走过就会中毒，但只是不再自动回复 HP。

●陷井：踏上去后有两种可能，一是被送到同一层的另一屋内；一是落入下一层迷宫。

●弹踏地板：能把陆行鸟弹起的奇特地板，利用它可以跃过池塘等障碍。

●小型机关：这种机关体积很小，如果仔细观察的话，不同作用的机关有少许差别。一般有如下几类：使陆行鸟陷入睡眠状态无法移动和攻击，但可回复几点耐力值，受到攻击会立刻醒来；卸下所有装备品（可以利用它除下诅咒的装备）；使地图恢复黑暗；使陆行鸟进入混乱状态，方向控制失灵；把陆行鸟透明化，不会被敌人发现；一定时间内把 ATB 槽加长；一定时间内把 ATB 槽变短；把陆行鸟变小，此时攻、防能力剧减，但可以蔽过各类机关；使屋内的所有敌人消失；把屋内的物品变成敌人；在一定时间内使攻击力下降、ATB 槽加长，不能使用物品；将迷宫旋转 360°，改变陆行鸟面对的方向；在一定时间内使陆行鸟不能使用魔法；像地雷一样爆炸，对陆行鸟及四周小范围内的敌人造成伤害。

●魔法阵：一般是不会被隐藏的，分为五角星阵、六角星阵两种。五角星阵可能提供的内容有：使武器、防具等级加 1；使地图恢复黑暗；传送到同一层的另一间屋里；识别物品栏内的所有物品。六角星阵可能提供的内容有：使陆行鸟自身等级加 1；进入睡眠状态；变成青蛙，这时可以渡过池塘；把陆行鸟变小；将物品栏内所有诅咒装备消除诅咒；加满 HP 或耐力；短时间内不能发动魔法。

●泉水：如果手中持有空の**ボトル**就可以用其装满泉水，从而随机地获得一种药品。

●红色按钮：这是安置在墙上的一种机关，接触后可能加满 HP、耐力；在脚下出现陷井而落到下一层；使屋内地面发生塌陷，如果走过去就会落到下一层。

●装饰画：大多数情况下会是炸弹在等着你，不过也可能发现物品或中毒。

●宝箱与书架：从这两种东西处获得物品的概率是相当高的，只是宝箱也有种类之分。一般的宝箱可以轻易打开取得物品，只有到了后期才会在拿到物品的同时附加某种状态。而嵌有宝石的封印之箱要用魔法打开，不过用**ドレインの**本才会比较安全。另外一种**カギのかかつた**箱是要用**シーフのカギ**才能打开的。

敢于使用物品，善于使用物品

可以这样说，物品是维持陆行鸟生命的关键，收集并不重要，关键时刻一定要毫不吝惜地使用，因为一旦在迷宫中死亡，除了已装备的物品外，其他的都会失去。而在使用未知道具之前要尽可能先鉴定一下，否则可能雪上加霜。下面列举了一些主要物品以供参考。



◀这就是陆行鸟的小村子，给人一种特有的舒适感，与变化莫测大迷宫可不同呀！

——卡片——

●**识别のカード**：识别自己所持的未识别的物品，投向敌人可以获得其资料。

●**コンフュカード**：使自己或敌人混乱。

●**スリプルカード**：使自己或敌人进入睡眠状态。

●**トードカード**：使自己或敌人变成青蛙。

●**オイルカード**：对武器、防具使用可使其免于被酸性攻击腐蚀而降低级别。

●**わき水のカード**：使已干枯的泉重新注满水。

●**マップカード**：显示本层完整地图。

●**テレポカード**：从迷宫中脱出，返回村子。

●**プリンカード**：分身。

●**确信のカード**：识别目前已有的全部未识别物品。

这其中**テレポカード**最为重要，一方面它可以保证陆行鸟脱离被围攻的困境，一方面回村之后所有物品都会自动识别出来，而且通过传送光可以直接下到已去过的任意层，因此**テレポカード**的取得可说是相当重要。

——实——

●**ナッシ**:回复 50 点耐力值。

●**ラサンの**实:回复 100 点耐力值。

●**つかれる**实:减少 30 点耐力值。

●**おいしい**实:HP 与耐力同时回复少许。

●**ごちそうの**实:HP 与耐力同时回复。

●**くさつた**实:HP 与耐力同时减少。

●失败の实:减少 HP 上限。

●**レベルアップの**实:自身等级加 1,耐力回复 5。

●**レベルダウンの**实:自身等级减 1,耐力回复 5。

●知惠の实:使一种魔法书 ATB 减少 1。

●**いのちの**实:增加 HP 上限。

●元气の实:耐力上限加 10,并回复 5 点耐力。

●元气の无い实:耐力上限减少 10,并减少 5 点耐力。

●**すばやさの**实:使物理攻击所需 ATB 减 1。

●**火のタネ、冰のタネ、雷のタネ、风のタネ**:在武器、防具合成时使武器、防具带有相应的属性。

●**合体のタネ**:当两种不同属性的武器或防具合成时,使合成品带有复合属性。

——药品——

●**ポーション**:回复 50 点 HP 或对不死系敌人造成 50 点伤害。

●**ハイポーション**:回复 100 点 HP 或对不死系敌人造成 100 点伤害。

●**エリクサー**:HP 和耐力完全回复或对不死系敌人进行即死攻击。

●解毒剂:消除中毒状态。

●爆发药:炸伤自己或使自爆类敌人爆炸。

●透明药:使自己或敌人变成透明。

●毒药:使自己中毒。

●**スロウの**药:使自己或敌人发动攻击的 ATB 槽变长。

●**ヘイストの**药:使自己或敌人所需 ATB 槽变短。

●目**にいい**药:把所在屋的机关变为可见。

●**デスペルの**药:卸下诅咒的装备。

●石化剂:使自己或敌人石化。

●**手助けの**药:使自己或敌人在一定时间内 ATB 槽处于半满状态。(即涨满时间只有原来的一半)

●**足かせの**药:使自己或敌人在一定时间内 ATB 槽,只能涨满一半。(即最大攻击力只有原来的一半)

由于药都装在瓶子里,所以使用之后会把空**のボトル**留在物品栏内,以便再去泉边打水。在识别之前最好不要乱吃药品,拿到"毒药"的概率绝对不小!

——珠、魔石与魔法书——

陆行鸟无法拥有固有魔法实在是很可惜,好在魔法物品遍地都是,随用随拾。魔法珠所发动的是投掷魔法,有些是单体攻击,一定要尽量接近敌人,使其能被法珠投中。魔石则是满屏召唤魔法,对一个房间内的敌人都有效。魔法书是最常见的,它具有一定攻击范围,如果在攻击目标选择时按 R1 键就能对处在范围内的所有敌人进行全体攻击。最重要的一点是要经常使用魔法书,以此来提高魔法等级,否则以后连对付"小兵"都只有 miss。

——武器、防具、首环——

在装备武器、防具和首环时务必先进行识别,因为很多装备不仅能产生负作用,而且是受了诅咒的,一旦装上就不能正常卸下。衡量一个武器或装备的好坏不仅要注意其基本数值,也要留心其当前等级和所拥有的属性。下面列举一些首轮,武器与防具请参看后面的要点"物品合成"。

●**スピードの**首轮:ATB 减少 4。

●**ガードの**首轮:防止物品被盗取。

●**ホタル**火**の**首轮:可见范围稍稍扩大。

●**读みとりの**首轮:魔法发动时 ATB 槽变短。

●回复**の**首轮:HP 增长速度加快。

●不幸**の**首轮:HP 增长速度减慢。

●肩**こりの**首轮:耐力值减少速度加快。

——特殊物品——

●石:装备后按 L1 可投出攻击敌人。

●**ワープストーン**:装备后按 L1 可投出,击中的敌人全被传送到其它位置。

●**ハムホイツスル**:召唤花栗鼠的哨子,可以让花栗鼠把由**アイラ**管理的仓库的第一个物品送来。

●**シーフのカギ**:打开**カギのかかつた**箱的钥匙。

●钵植元:种植果物的器皿。

●**つや出しクリーム**:使武器或防具等级加 1。

●**つやけしクリーム**:使武器或防具等级减 1。

●**不思议なしおり**:使某种魔法等级加 1。

合成,合成,再合成!

如果没有合成,本作的乐趣就会大打折扣,游戏难度也随之激增,因此合成极为重要!

一般物品合成是在迷宫中的木箱处进行的,任送两样物品之后,会随机地得到一件物品。种植果实是另一种合成之道。首先要拿到钵植元,并把它交给村中商店内的雌陆行鸟。以后只要先在盆中种下一个"实",再浇上一种"药"就能随机地收获一种实。不过在播种与收获之间必须进一次迷宫。

武器和防具的合成更是重点,仅靠武器或防具的固有数值是远远不足以闯荡迷宫的,求生之路唯有合成!

村中的合成厂起初不会为陆行鸟合成,进程被推进一段之后再来,主人会向你要一张卡,把**デレポカード**给他就能得到传送盒,之后,这儿就能合成武器或防具了。

一般情况下,合成出的装备等级等于原装备的等级之和,并有可能继承其属性。这样只要不断合成,装备等级会很快增高!当三元合成出现后,可以把一种"实"作为第三种成份加入进去,使之具备指定的属性。如果两种装备属性不同,可加入合成**のタネ**使合成装备同时具有两种属性。

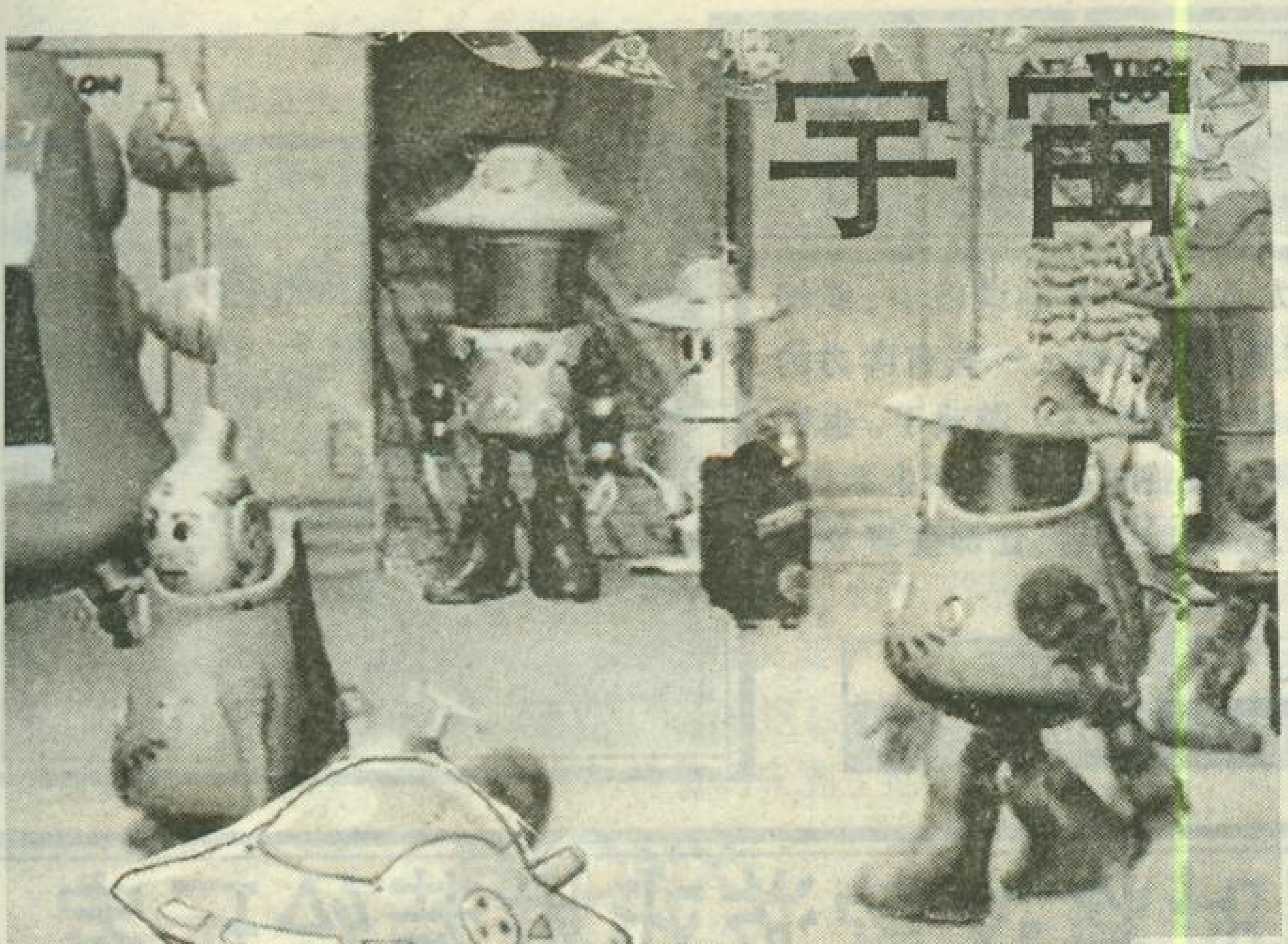
在迷宫中也可以通过混合罐来合成装备,但是只能进行二元合成,并且最后要用魔法点火才能完成。



文:刘鹏

责编:PERFECT

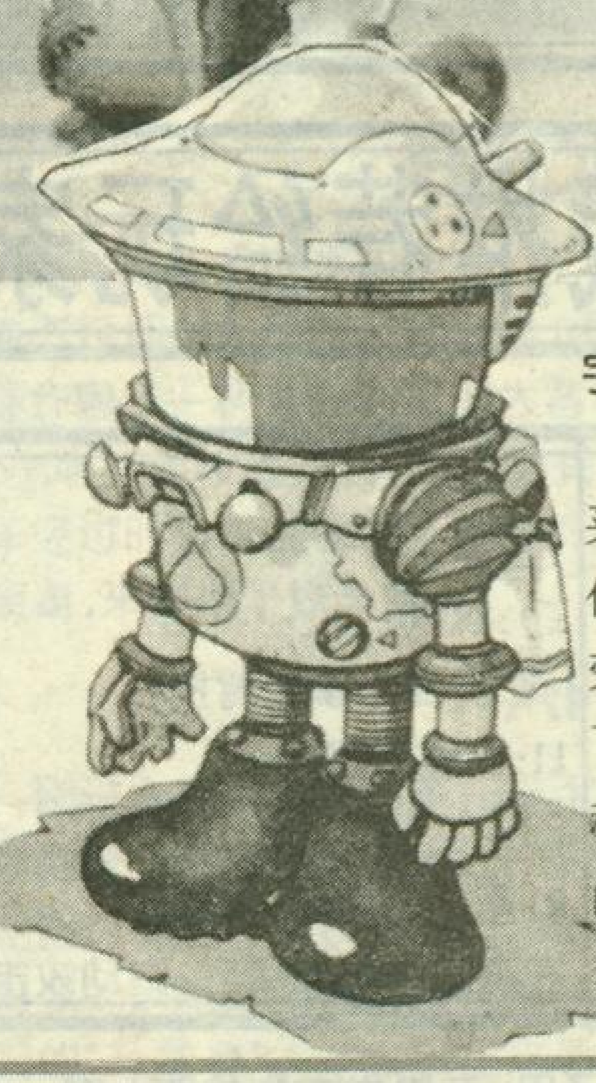
宇宙飞行饲养员



PS	厂商:ENIX	类型:SLG
	发售日:预定 98 年 2 月	

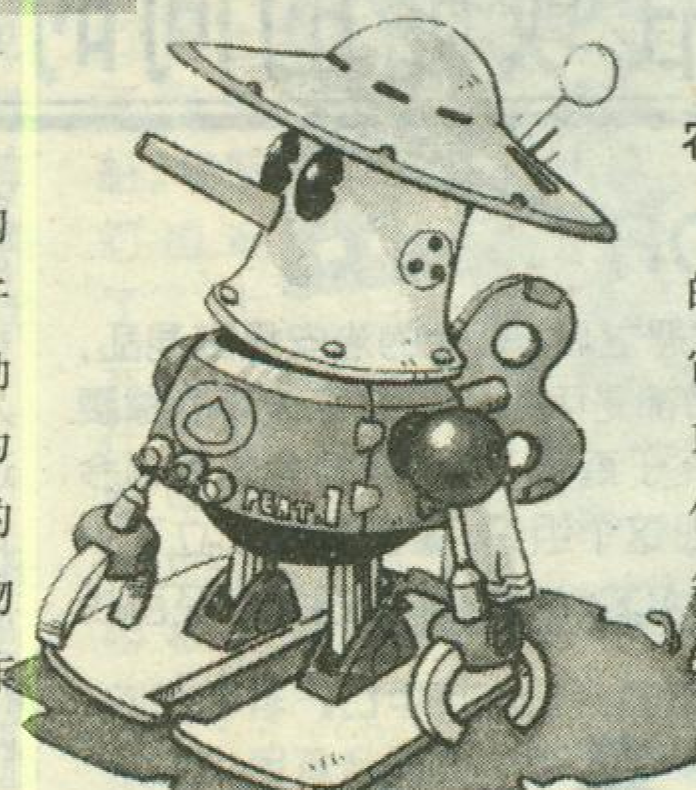
这是艾尼克斯与 MUU MUU、SYSTEM SACOM 三家公司携手共同开发的。作为一款颇似《加油!森川君 2 号》的休闲育成游戏,今作不仅有许多稀奇古怪的家伙出场,制作人员更是在系统上动了一番脑筋。

为了帮助主人公宇宙农家育出神奇的新物种,从而获得"宇宙第一农家"的称号。玩家要从选种、饲养、物种交配甚至防制虫害等各方面处处小心呀!



宇宙农家(アストロ农家)

宇宙农家住在自己购买的宇宙边境星上,样子傻乎乎的它可是位非常勤劳的宇宙农作物专家。为了得到"宇宙第一农家"的称号,它为各种古怪作物的茁壮成长而辛劳地耕作着。它能成功吗?

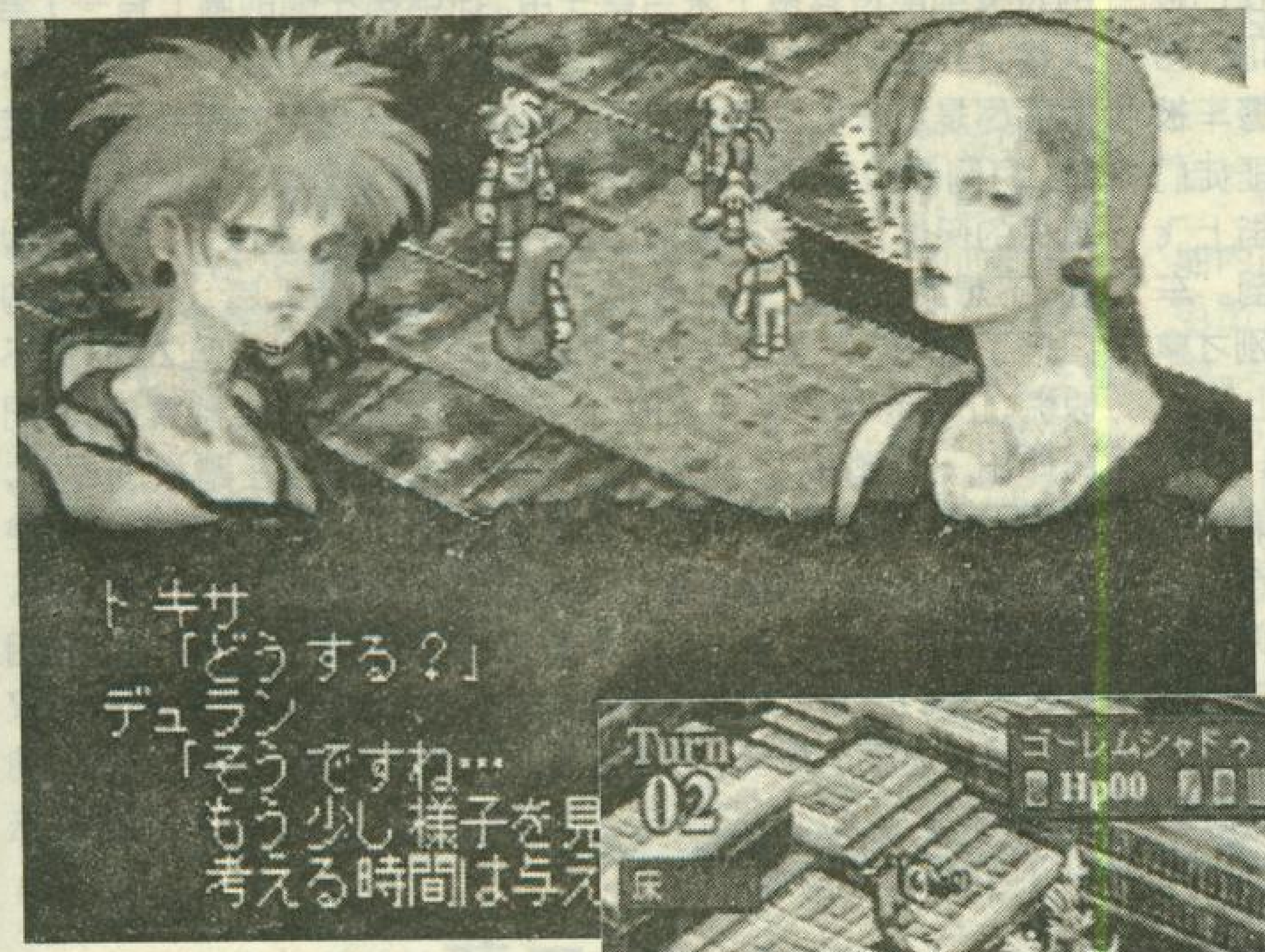


农林煤碳 1 号(农林ピート 1 号)

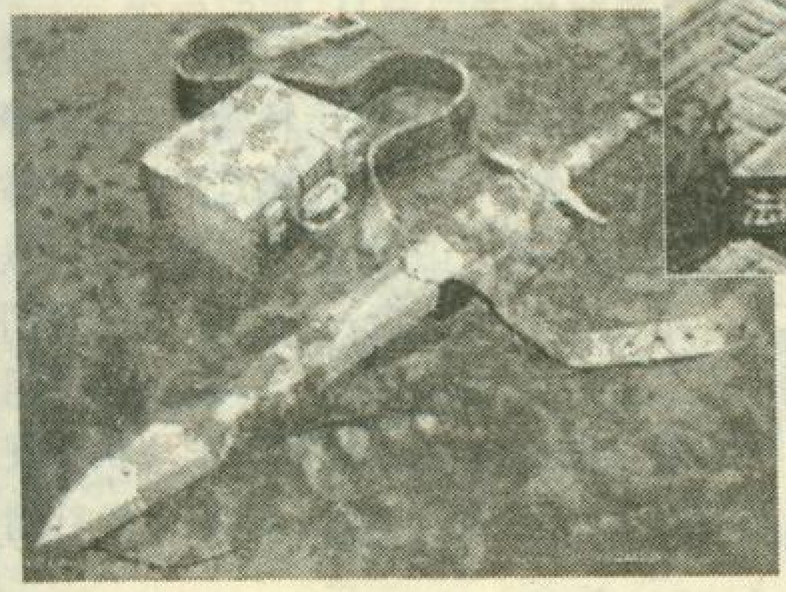
这位采用发条作为动力源的就是农林煤碳 1 号。作为宇宙农家的最佳助手,农林煤碳 1 号主要负责一些很实际的工作,比如浇水、播种、消除虫害等等。农林煤碳 1 号是位决无私心的优秀农家,"一丝不苟"正是它的座右铭!

画谜

PS	厂商:ATLUS	类型:S·RPG
	发售日:预定 98 年 3 月	







▲男女主人公有着不同的故事情节,看来若想把此游戏彻底通关可是需要相当的时间。不过,笔者是最最讨厌多线式剧情和一开始就存在多种起点的游戏了。

由 ATLUS 名作《女神转生》系列总监制冈田耕始,再加上著名插画大师天野喜孝先生,交织而成的独特 S·RPG。也许 ATLUS 是想在女神系列取得成功后继续创出一些新品牌来吧!



不过今作从画面质量上讲并非很吸引人,那么,作品在游戏性上就必定会有独道之处。在今作中男女主人公的故事情节是大不相同的,在初始阶段玩家就要做出选择。那么,如果把两位主人公全部通关会不会出现一些类似完整结局的隐秘情节呢?看来只有在游戏发售后等待玩家去探索了。

责编:PERFECT

格斗力量

双人联手 乐趣倍增

在次世代的游戏中，尤其是在 PS 的游戏中，能够双人进行的动作游戏实在是少得可怜。一些有实力的软件商好像再没有闲情逸致去开发 ACT 游戏了。也许正是因为这样的现状，本刊才要把这款稍逊于土星《快打刑事》的作品《格斗力量》介绍给读者，让那些喜欢联手攻关的玩家能够玩到称心的作品。



PS　厂商：EIDOS　类型：ACT　发售日：97 年 12 月 18 日

少有之作，在攻略的同时将这款游戏推荐给玩家

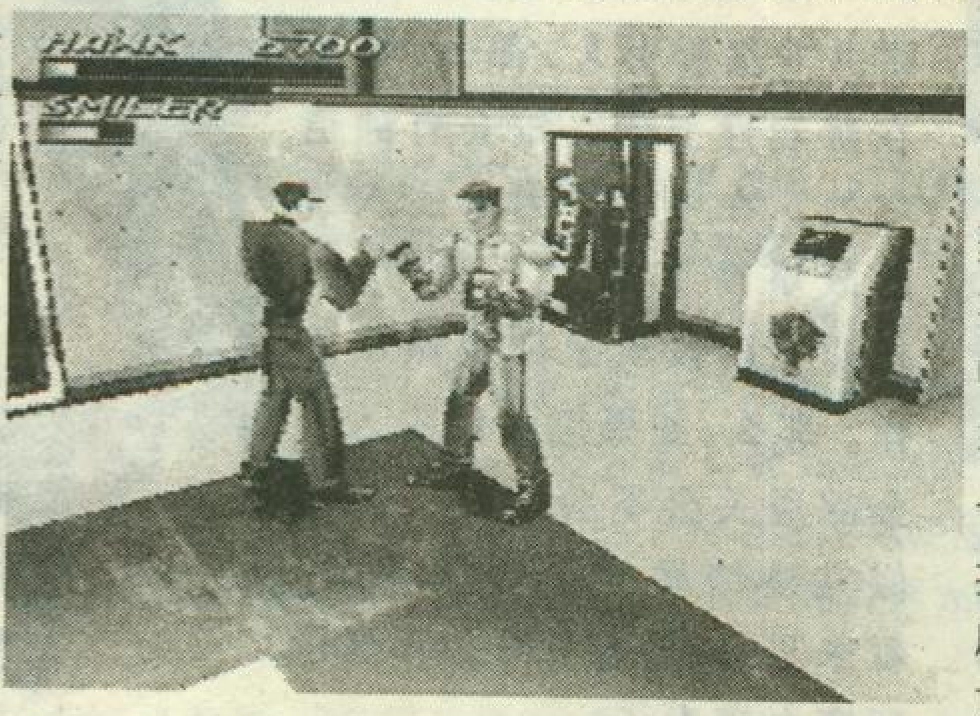
STORY

未来的纽约，变成了一座罪恶之城。社会的治安极度混乱，街头地痞、流氓横行。而这一切都是因为一只黑手在背后撑腰——一个庞大的黑社会。警方终于查明，这个黑社会的首领今晚将在某处露面。为了撤底捣毁这个组织，警方立即成立了一个专案小组，由 ALANA、HAWK、MACE、SMASHER 这四名身经百战的特警组成。由此拉开了序幕。

第一幕

在一片喧哗声中，特警们所乘坐的直升机迅速降落在已被封锁的办公大楼前。刚下飞机迎面就跑来几个身穿黑西服，带着墨镜的“标准型”打手，特警们很轻松的干掉了他们。警车被打坏后，可由后备箱中得到火箭筒。往前走打倒大门后，匪徒们从四面八方出现，干掉他们不成问题，将匪徒打倒后从街上飞快地开来一辆小货车，直冲进门口，小心，不要被汽车轧倒。车子停稳后，从车后箱中跳出几个匪徒，如果图省事，那就用刚才拿到的火箭筒在车没停稳前来上一炮，连人带车就会一起飞上天。

从这里开始，敌人手中有了道具，比如手枪、小刀、棒子等，一定要小心这类敌人。由于他们手上有了武器，攻击效果比空手提高很多，所以最好是先解决掉这类敌人。另外各种枪的子弹数是有限的，敌人打过的发数也计算在内，所以应尽快抢到并加以利用。进入大楼后还是有很多匪徒不断出现，而且还有保安人员，他们的防御反击速度很快。在大厅左侧有自动售货机一部，可从中打出可口可乐用于加血。大厅两边各有铁栅栏门一个，打开后，左侧的箱中有药箱一个，右侧的箱中有两把手枪和两个手雷。打倒敌人后，打烂前方关闭着的门进入过厅。在过厅左侧有自动售货机一部。通过过厅进入电梯，在电梯上升过程中每一层都会有敌人涌入，还时不常从电梯顶上跳下一两个人来，在电梯两侧有四个扶手，除了 ALANA 以外，别的特警都能将其揪下来当棒子用。在电梯左侧的墙上有一个消火栓，打破后可得到消防斧一把。下了电梯又进入了一个过厅，里面尽是红衣的大楼保安员，而且他们多数手中有枪，十分难缠。打倒他们后向前走，突然两侧的墙壁被炸开，出现两个身材魁梧的保镖。看样子像是 ZENG 的贴身保镖，ZENG 一定就在附近，不想那么多了，先干掉他们再说。打倒两人后，过厅尽头的门开了，ZENG 正坐在里面，特警队员们冲了进去。但 ZENG 毫不惊慌，正待特警们动手之时，一阵轰鸣声将窗户全部震碎，从阳台伸出一个踏板，一架小型运输机已经悬浮在踏板的尽头，ZENG 大笑着跳上了飞机，随着轰鸣过后，飞机消失在了夜空中。就差这么一点就捉到了，真是可惜。没有时间感叹了，敌人从身后冲了过来。哇！这难道是 ZENG 的女秘书吗？她们手拿钢叉朝特警们展开了进攻。这些女杀手不但功夫利害，而且进攻和防御的速度也很快，数量还多。特警经过苦战终于战胜了她们。虽然警方这次行动捉住了大量的匪徒，但 ZENG 依然消遥法外，并且失去了线索。



▶远处有自动售货机。在杀死眼前敌人后赶快去补充体力吧。

按键说明

- ×：拳；
- □：腿；
- ○：跳跃；
- △：反身出拳和背技；
- L1：扩展视野；
- □＋△：保险；
- R1 配合方向键：奔跑；
- 在奔跑中按 × 或□：跑动攻击

第二幕

特警们因为没有捉住 ZENG，只好继续在街上一边捉拿匪徒一边寻找线索。在街道上会有些流氓来攻击特警，小心骑摩托车的，及时避开，让他撞到其它物体上，摩托爆炸后，一些零件可当作武器。突然街道中冲出一辆小货车停在特警对面，从车上跳下一伙匪徒，打之。不一会儿有架直升机飞来朝特警们一通乱射，可能是子弹打光了，自讨没趣的飞走了。在街道的另一端，流氓头子 DRIVER 驾驶着一辆巨大的集装箱卡车飞快的驶来，在撞飞数量辆汽车后停在了十字路口中间，特警急忙赶到

现场。流氓头子 DRIVER 手持消防斧向特警们袭来。注意不要被他砍中，不然会失大量的血，最好是用跑动中的攻击先把他打倒，然后捡起掉在地上的消防斧，你会发现原来他也怕砍啊，就这样几斧下去，他就一命呜呼了。

打倒 DRIVER 后游戏的路线会出现分支，向上走是 MALL；向左走是 BRONX；向右走是 PARK。

MALL

这里是商业街，在右侧的尽头有一辆热狗快餐车，把它打坏可得到大量的热狗。敌人不过是一些保安人员，很好打发，之后进入左侧的大门，左边又有一辆热狗快餐车。进入汽车展示大厅，中间那辆展出的汽车可以打坏，把这么一辆崭新的汽车打坏还真有点不忍心。走出商业街，特警们来到了地下铁车站。

BRONX

这里是一条很深的街道，左侧的箱子里有加血药箱，旁边的轿车打坏后会得到一把手枪，匪徒会不断从街道内涌出，他们还炸毁了一辆停在路边的大客车。在街道上还会有过往的车辆，小心不要被撞到。往前走会有一段高架铁路穿过街道，当有火车经过时会从上面丢下定时炸弹，很危险，一定要冲过去。出了街道，来到地下铁车站。

PARK

刚进入公园就会有摩托车手迎了出来，不用怕，只要躲在路旁的椅子后面就没事了。刚躲过摩托车手，又来了一帮匪徒，捡起路边的大石头投向他们，或用摩托车的零件进行攻击都是很有效的。匪徒当中有一种带白色面 具的家伙很厉害，要小心他们的“升龙拳”。从公园出来后，来到地下铁车站。

第三幕

来到地铁车站，右侧的墙上有自动售票机，从那里可以得到入口的票，或是干脆不要票，到入口拆掉收票机直接冲进去。进入站台，右侧有自动售货机，右侧尽头有两个加血药箱。匪徒们从地铁中跑出来，几下就把他们搞定了。这时一个身高体阔，有着两个庞大的机械手臂的家伙叫 EOX 站在面前，注意不要和他近身战，他的力量大，攻击力强，但动作缓慢，最好的方法是绕着长凳与他周旋，捡起散落在周围的行李进行远程攻击。EOX 应声倒下，一场嘘惊。

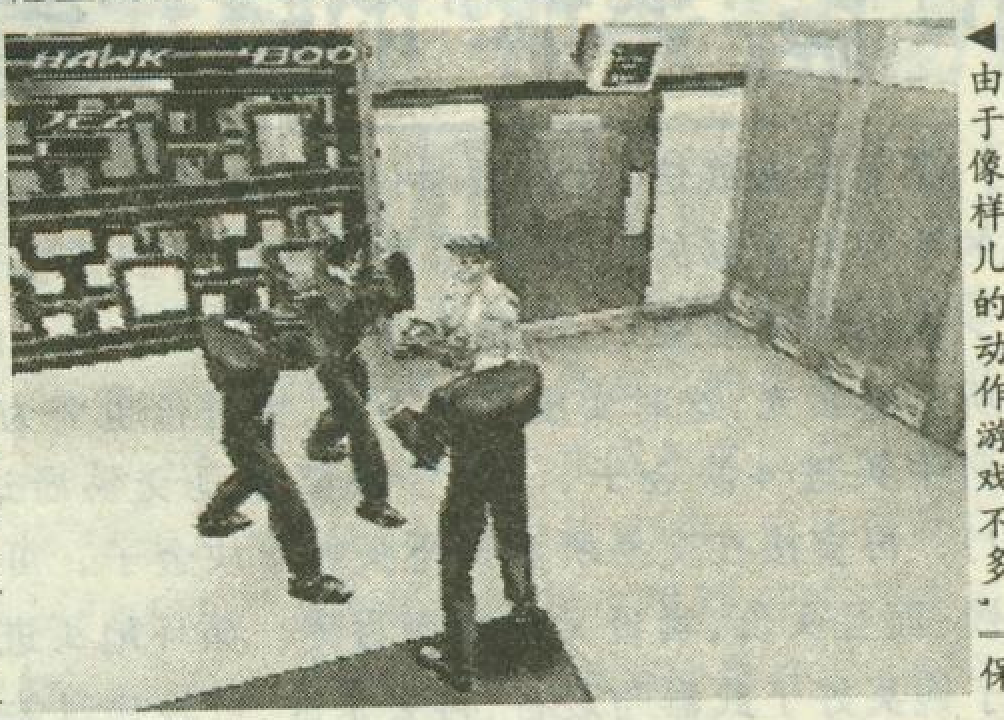
打倒 EOX 后游戏进程会出现分支，往左走为 AIRBASE；往右走为 NAVALBASE。

进入地铁列车，消灭在列车上的匪徒，在列车车箱内搏斗很不方便，因为空间小，还时常停电，所以一定要小心，在车厢内的箱子中有枪和炸弹，还有急救箱，都取得的话，走出地铁应不成问题。

乘坐左侧的列车就会到达 AIRBASE。把守机场的士兵都是 ZENG 的雇佣军，从他们阻拦特警们就可以看出。进入标有 STOP 的大门后来到了机库，左侧机库内停有一架 A—10 战斗机，在机头可得到一挺机枪。出了机库迎面开来一辆军用卡车，从车上跳下一批雇佣军人，而且还有直升机不断的运送雇佣兵来，结果掉他们后，ZENG 的手下 JETBPDC 会作为 BOSS 出场。她身上装配着一套轻便的飞行器，所以会飞着向前冲击，并且还会飞到半空中用火焰来伤害特警。和她打斗的场地周围没有任何可利用的道具，所以只能进行肉搏战。

经过殊死的搏斗后，JETBPDC 终于被特警们打败了，这时从远方飞来一架大型运输机，匪徒们纷纷逃上了飞机，特警们也潜伏到了飞机里。特警们在宽阔的机体上与匪徒们进行战斗。这里有两个加血药箱要好好利用。打倒所有机仓外的敌人后，特警们冲进了驾驶室。在破坏了飞机控制系统后，特警们乘着小型飞行器逃了出来。随着一声巨响，飞机在一座小岛的上空爆炸了，特警们也降落在小岛上。

乘坐右侧的列车就会到达 NAVAL BASE。在这里迎接特警的是头带红色贝雷帽的雇佣兵，他们拳脚的功夫都很厉害，小心应战。在左右尽头处各有加血药箱两个。原来这里是堆满汽油桶的码头，突然一声怪响，一个身穿飞行器叫 VULKAN 的家伙从天而降砸向特警。由于他落地后的震动会伤害到特警，所以在他落地的一刹那一定要跳起来。不要和他近身攻击，他会用电功击，离他不够远，他会用机枪扫射，所以只有躲在铁桶后，举起桶投向他直到将他砸死（说着容易，做着难）。看到头目完蛋了，匪徒们逃上了气垫船，特警们也追了上去。战斗在气垫船甲板上进行，甲板上的四个排气口可打出四个药箱，甲板上的敌人很多，而且还会从空中用直升机和小型飞行器不断运送过来。特警们费了很大的力气才消灭掉这批敌人，这时发现船已停靠在了一座小岛上，为了看个究竟特警们踏上了小岛。



◀由于像样儿的动作游戏不多，“—保险』这种设定已让我觉得陌生，像现在这种情况就应当放保险了。

第四幕

经过侦察后发现，原来这里是 ZENG 集团的大本营。进入基地内部，敌人就冲了上来。此处的敌人很强，在挥拳的同时放出电击，威力强大。在过道两侧的箱子中有加血药箱和定时炸弹。往前走进入大门，可以看到由光柱包围着一个人，原来这是 ZENG 研制的生化人，在与其搏斗时，他还会慢慢补血，所以在和他们战斗时一定要一鼓作气将他们消灭。

过道的尽头，特警们乘着升降机向此岛的中枢前进。这里的敌人很多，从四面八方跑来，还有坐飞行器来的，总之，这是敌人最后的疯狂反扑。但是身经百战的特警们终于到达了升降机顶端，一个碟形大厅内。ZENG 终于露面了，看来他是没有想到我们能打败他的所有手下，并且追踪到这里，不管怎么样，一定要抓住他。

不愧是最终 BOSS，ZENG 不但有强大的攻击力，而且还有完美的防守，正面进攻很难起作用。打败他的最好方法是先打坏大厅内的箱子得到武器，用武器攻击他，但要注意不能让他拿到，不然的话……

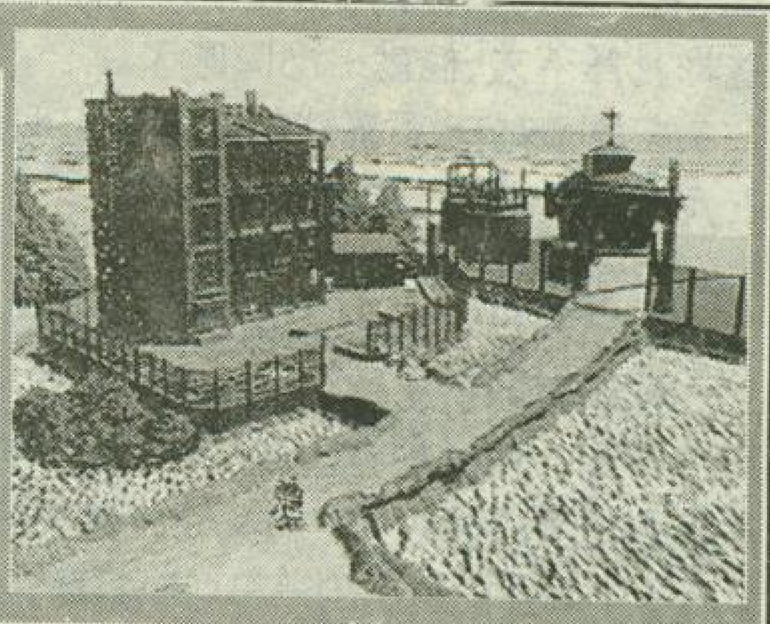
在一场惊天动地的搏斗后，ZENG 终于倒下了，这时大厅内也发生了爆炸，特警们急忙跳上飞来的直升机，飞离了那里，在一片爆炸声中，小岛上的一切都被炸的粉碎。从那以后，群龙无首的大小匪帮被警方逐个消灭了，社会治安恢复了，而 ZENG 被永远关在了那座岛上建成的监狱中。

文：金星、史磊　　责编：PERFECT

浪漫传说·开拓者

攻略续片 秘技拼合

虽然今作已推出以许久，而且并非史克威尔的拔尖作品，但是从秘技的数量上看它仍是受许多玩家爱戴的，下文就是几位秘技作者的稿件串烧。另外，本刊现正征集实用性强的解析式攻略，这类文章篇幅不宜过长，只要内容详实准确就好。在这里本人呼吁广大有钻研精神的玩家可要速速动手啦。



PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:97年7月11日

PS版"沙加"的秘技集合，再次开凿作品的隐秘内容！

●**无限赚钱法**:此秘技对任何一位主人公均有效。当你的手中有足够的钱买到20块金子时（到オウミ城ネルソン矿山小镇处买)，将20块金子拿到クーロン的金货交易所全部卖光，这时卖出价变为零，买进价也变为零。在交易所中买进4块金子，(第一块就算是交易所送给你的啦!)，再直接在交易所卖掉所买的千块金子，可赚到100块钱，而且买价，卖价又重新变为零。循环地买进卖出，赚够了钱买好了武器与装备，再去杀敌，可轻松过关。再不用为了钱去反复杀敌了(可省了不少时间哪!)。值得提醒各位的是:若想再次进交易所赚"黑"钱，手中一定要有一千块以上，不然老板会说:你的钱不够……

●**怪兽族的变身**:怪兽族是所有种族中最难用的，在此介绍几种强力怪物的变身方法。以最后吸收的技为准，即:如果已有这种怪兽的技却没有变成这种怪物，就必须将此技丢弃，重新吸收，也就是最后吸收的是什么怪物特技，就会变成什么怪物。"ユニコーン"吸收生命の雨。"キマイラ"吸收高温ガス。"ブッチ"吸收毒针。"スフィンクス"吸收スフィンクスリドル。"化石树"吸收石化ガス、烈风击、振动波。"クラーケン"(八爪章鱼)先吸收スミ，将其保留，再吸收メイルシエトローム(海啸)或マイテイサイクロン(可去敌人2000多的HP)即可。



●**隐藏同伴朱雀加入法**:首先要到多凡引发秘术事件，接着到ZRPO接受赫斯(ヒユーズ)的委托登上莫斯比尼布山(フスペルコブル)取得盛开的花，然后将山上妖精模样的女性敌人击倒。跟着到达山中间部分的广阔雪地，会发现有3只野猪跑来跑去，当雪地南面出现一个雪人即告成功，只要将这个霜之巨人打倒，就能令洞窟内原本冰封着的朱雀救出，并成为同伴。如雪地上无雪人，只要离开此处，再将女妖打败，反复几次必能成功。

●**隐藏同伴PZKWV加入法**:首先主角选T260G,在雷奥那多(レオナルド)加入队伍成同伴后，只要和他一起到九龙领域里的秘密商店，即可选择其是否可成为同伴。

●**雷奥那多(レオナルド)加入法**:主角为T260G时到曼克顿的购物大楼中(ショッピングモール)的快餐店。

●**那卡金零式(ナカジマ零式)加入法**:主角为T206G时，在济王的古坟取得老鼠后在中岛制作所找它加入。

●**桑古(サンダー)加入法**:到ヨークランド即可。

●**史莱姆加入法**:先到多凡引发印术事件，然后到德渣去取得活力之古文，离开时它就会加入。

●**取得强力武器**:游戏中段，在各处遇到貌似恐龙的怪物，与其交战。得胜后，就会有机会得到玄武之盾，及很多强力武器，详见下文(括号内为取得方式):

黑曜石之剑　攻击力64　(マジリクキングダム中的巨人)
冥帝之鞋　防御力35气绝防　(生命研究所中的翼龙)
梁海の辉石　防御力3水耐性　(打死在沼泽中的章鱼)
飞天の鞋　防御力27地震耐性　(打死时术空间的麒麟)

还有许多强力道具，如可用阴术中召唤术的项链等。

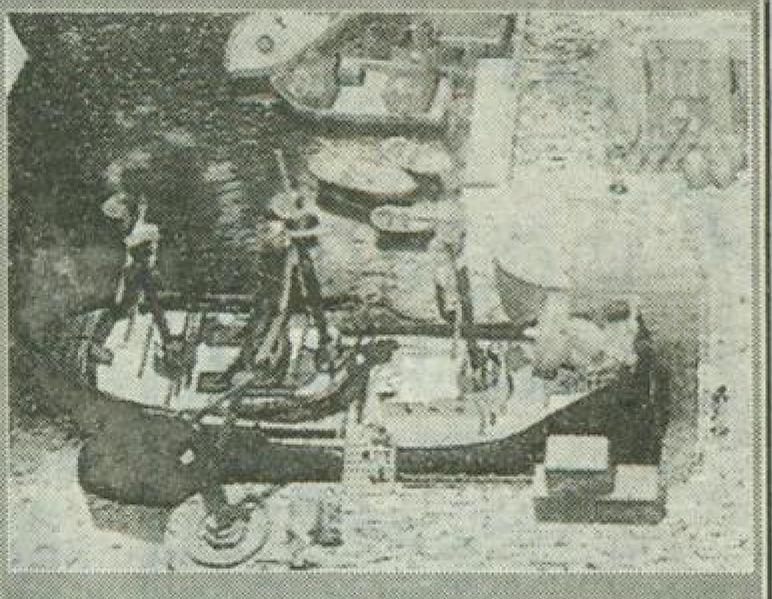
●**不败的战术**:当你使用的主角是BULE(ブルー)时，在游戏后期与其孪生兄弟合二为一时，便可以使用所有魔法。这样，只要在战斗中先使用"印术"的"停滞のルーン"，对方和自己均会被封住，但"印术"效力一过，就可以在这次战斗中，永远八次攻击。

文:冯世军、胡烨、陈铖、张之凯　责编:PERFECT

星海传说 2

续片发售指日可待

昔日以"DQ"系列一举扬名于业界的艾尼克斯，在经过沉闷的97后，终于将向世人再次证明自身的雄厚实力。借助《星》的续作，艾尼克斯在PS上的软件风暴已经掀起！



PS　厂商：ENIX　类型：RPG　发售日：预定98年3月下旬

艾尼克斯奉献次世代的强劲作品，今春登场！

SFC的最后、最强之作续本注入PS！一心赶超《FF Ⅶ》！



▶画面感觉、风格都很像是《FF7》，也许是为了与史克威尔硬碰硬才这样的吧！不过这也向艾尼克斯自身提出了挑战——质量必须明显地超过《FF7》，否则……

自从次世代的热浪掀起，艾尼克斯就没能为PS、SS推出一部真正符合自身实力的作品。以前超任盛行时期，艾尼克斯与史克威尔可以说是并列居于RPG王者的地位。但是自从97年，史氏带着自身当人不让的个性和超前的制作思路迅速适应了当前的开发环境，把自身的地位再次提升了，而艾尼克斯仿佛进入了漫长的休眠期。直至98年才……

时下，虽然有不少RPG问世，但好像并非那么火热，玩起来那么舒服，也许是超任派RPG风格在玩家心中过于根深了吧！当然这也是史氏走红的原因之一。此次艾尼克斯的东山再起也为老对手史克威尔下了挑战书。

开发访谈

你们对史克威尔的《FF7》有何看法？

我们对《FF7》可以说有相当深的研究，就像煮饭时反复地熬一样(笑)！97年初，正当艾尼克斯处于SFC向次世代的转变阶段，史克威尔的《FF7》就发售了，它的出现确实给了我们一定的打击。

现在的次世代游戏均非常注重画面，《星2》的表现会如何呢？

今作中，村镇以及其它部分我们采用CG处理，并非一般水准的CG，算是顶尖吧！角色采用2D表现，虽然仍是Q版造形，但是却相当细致，诸如头发的摆动、表情等等均会让玩家感到很丰满。另外，为了极大的强化视点的自然程度，游戏中采用了两种视点，比如别人帮助主角时，玩家即可从主角这边向别人那里看，也可从其他角色向主人公这边看。

主人公与前作中角色有何关系吗？

今作的主角是前作主人公的伙伴，也就是前作宇宙船舰长罗尼吉斯的儿子。

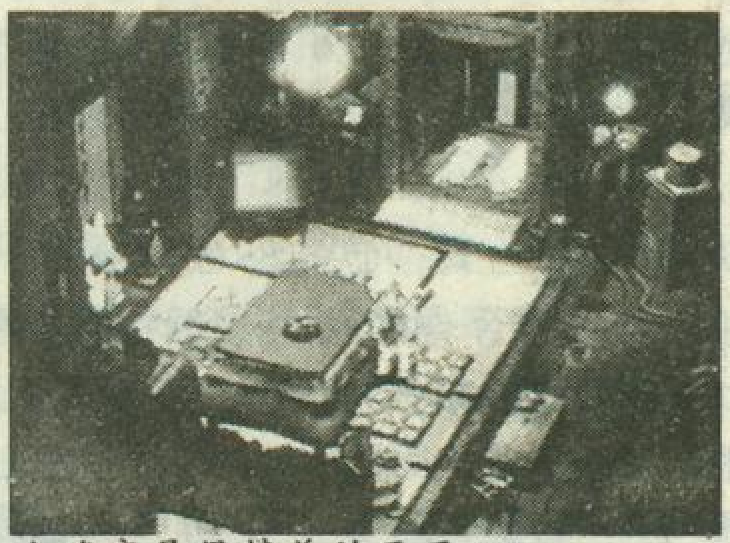
游戏系统将继承一代的风格吗？

基本上是继承前作系统吧，玩家仍需非常注意交谈的选项来选择伙间角色。

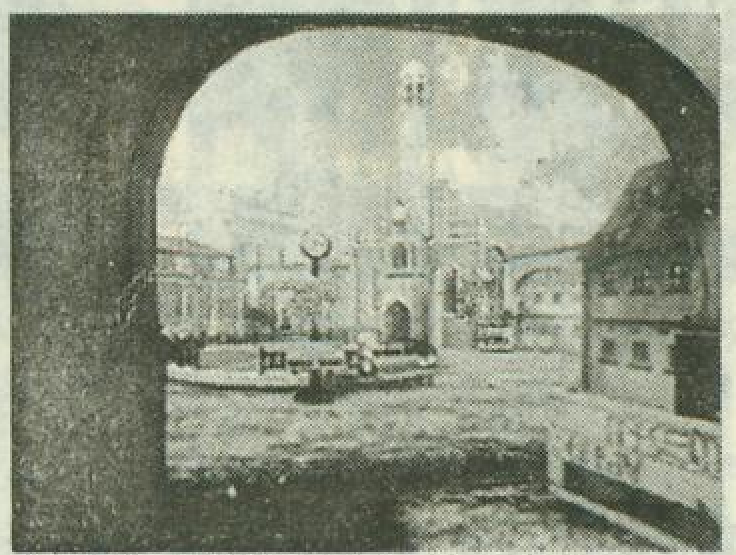
●编者按：

据前作特征，战斗中玩家只能控制主人公一人，其他队员是根据与己方友好程度行动的，可想而知，如果平时不注意有友好度问题在战斗中就要吃亏了。但是，有关友好度往往决定于交谈的选项中，这对于国内的玩家确实过于苛刻了。但愿这项系统会在新作中淡化。

责编：PERFECT



▲确实是很精美的画面。



▲好像文明程度为蒸气机车时代。

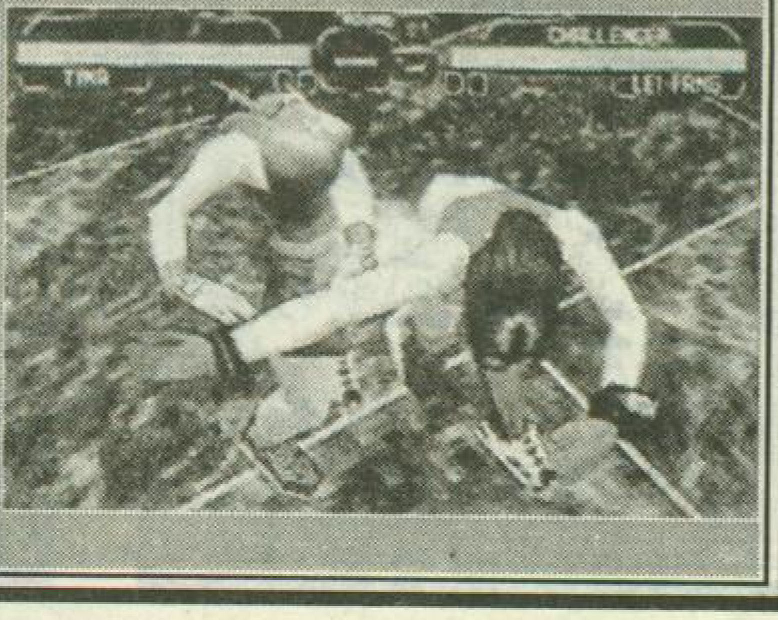
STAR OCEAN

死或生强化版

功能强大 还看手感

在街机和土星上获得了一致好评的三维格斗游戏——DEAD OR ALIVE，在 TECMO 的努力下，即将与广大 PS 玩家见面。PS 版是一个强化了的版本，不如说是"进步"吧！至少视觉效果进步了，大家不妨再试试手感。

PS | 厂商：TECMO | 类型：3D 格斗 | 发售日：98 年 3 月预定



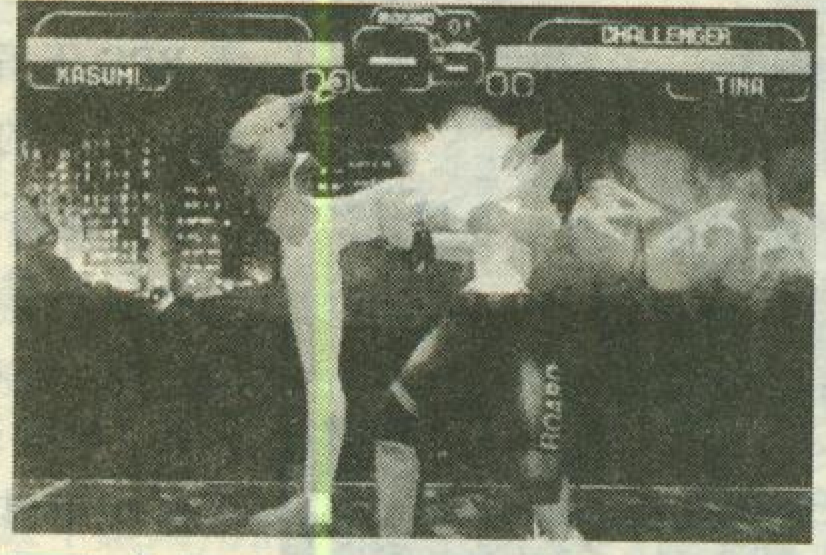
现在的游戏业界，竞争之惨烈，令人不敢直目以对，请注意，这并非单指硬件方面，在软件上，各厂商也是全力以赴，不敢有丝毫大意，即便如此，后果不堪设想也都成了家常饭，更不用说但有一点怠慢的话，玩家的脸色可就……

天师打开电视，想看看欧洲的足球赛事，只是看清了 SONY 在球场上给 PS 设立的广告牌。那么就换一个频道吧，正逢在维也那举办花样滑雪赛，镜头一转，高贵的 N64 大牌子就立在那里，真是比 PS 的还清晰；

10 年前，阿兰·普罗斯特的胸前、臂上还有巨大的 SEGA 字样，现在到日本铃鹿赛车场，只有 NAMCO 的牌子了，可见时过境迁，大家的日子有喜有忧……相反有一些中型厂商如 TECMO 等，就非常的活跃，推出的一系列作品在游戏的海洋中能见其帆，个中原因，实在是值得"大牌"们去研究。

责任编辑/天师



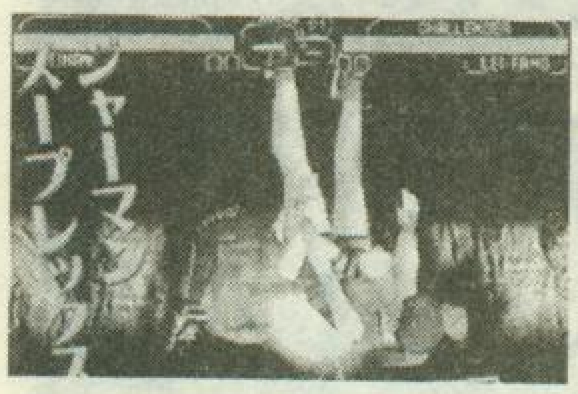


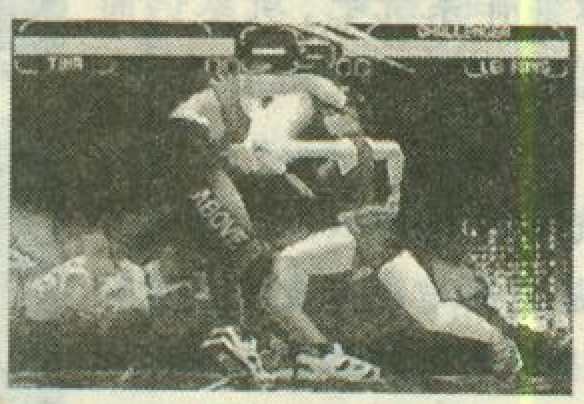


PS 版 DOA 的出现，再创家用机格斗游戏画面效果最高峰！

看来，什么都要凭真功夫，有真功夫，就能不受或少受外界其他因素干扰，如 N64，机能就在那里摆着，何须多费口舌去制造烟雾？什么都不用说，玩家看看画面就"上钩"了。

TECMO 在给土星移植 DOA 时，是颇费了一番心思的，得到的认同是建立在透彻研究 SS 硬体再去开发软体之上；对于 PS 版，由于 PS 先天条件优秀，可以很容易挖掘硬体潜力，故TECMO 将借此重新演绎 DOA（与街机版，以及街机脱胎的土星版彻底划清界限），以求再攀家用机三维格斗画面新高。





◀有些夸张的招式。

按三维格斗实际演出效果来看，确实可将其分为实战型和表演型两种，而表演型才是那种被人们认为是三维人物，二维手感的代表，实战型对操作者的要求（反应能力和手法等）之高，令内心紧张者无法识其真面目，如果硬把 VF 也归入假三维真二维则不易让人接受。但 DOA 开发人员偏偏强调，我们在游戏中加入了许多二维要素，为了使玩家获得另一种乐趣，更易上手。

PS 版 DOA 显著特色：

①惊异的解析度

②纯 TEXTURE 贴图

③关节部位光滑处理

④强大光源演算



对以上四个特点作一说明：

第一条能够使画面纵向解析度达到通常指标的一倍，当玩家看到 PS 版 DOA 美丽的画面时，千万可别当成是 N64 的画面呀！客观地说，N64 还不是 PS 比得了的。

第二条请见下期的科普园地吧。

第三条，角色关节处自然，完全再现复杂动作时，关节连接处无破绽，这是用了新技术的结果。

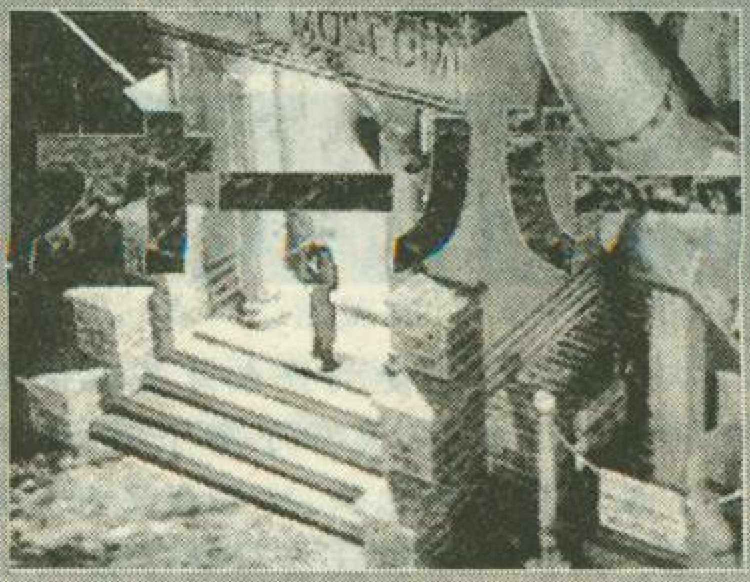
第四条与第一条是矛盾的。一般来讲，高解析度只用在街机上（配合超级彩显），SEGA 的街机全是高解析度。由于 NAMCO 的街机底板稍逊一筹，加之他为了保证 PS 的移植度，总不把最优基板使用到街机去，就造成像"SOUL EDGE"这个看上去光源演算得很漂亮但解析度完全不足的情形出现。不过，南梦宫用改良板 SYSTEM－12 新出了一个武器格斗，看上去就较好一些，在其自家以"缤纷灿烂、绚丽夺目"为主的拳脚或刀剑相碰时发光的指导思想之下，强化了半透明效果，这也是所有 PS 三维格斗遗留下来的特征（从侧面反映了 PS 的硬体特性）。那么 DOA 当然更是无可避免了，除去平行光，还用了"点光源"，好啊！另外值得一提的是，据日本"FAMI 通"报道，DOA 中角色脚上所穿的可都是旅游鞋，还都是世界名牌呢！！！

Over Blood 2

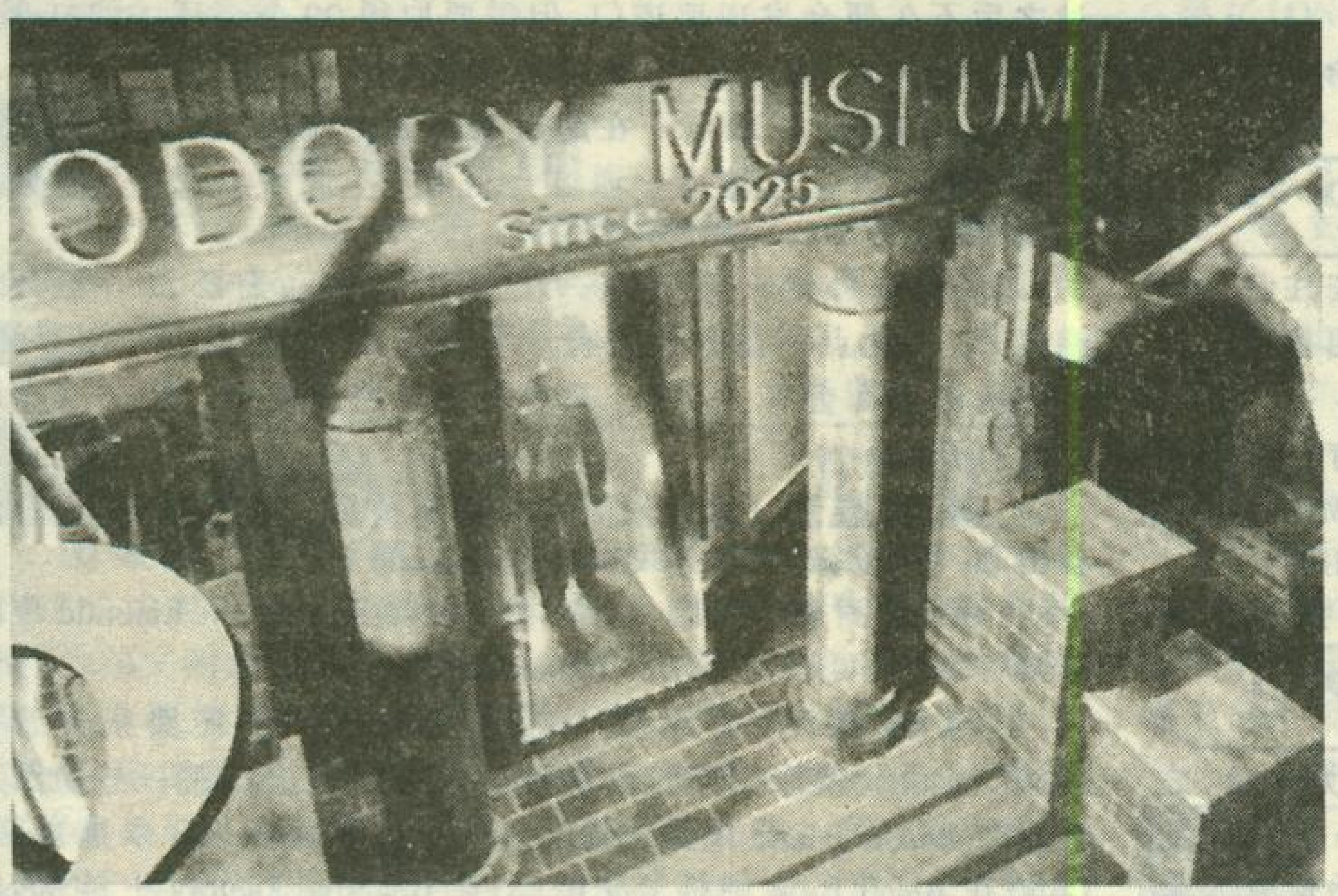
苦心研制 动作续片

时下，大量的解谜游戏再次掀起了狂潮，许多强化动作性的作品再次得到了玩家的认同。这款《OVER BLOOD 2》在经过一年多的锤炼后终于问世了！也许是受了"盗墓者"的刺激，今作的动作性、自由度均得到了极大的强化，但愿它能够这动作如林的软件战中争得一份真正属于自己的空间。

PS 厂商:RIVERHILLSOFT 类型:AVG 发售日：预定 98 年



望玩家给予足够重视,经过强化的续作终于登场!



▶CG部分有一种《九龙风水传》的感觉。

也许玩家对 RIVEHILLSOFT 推出的"OVER BLOOD"一代并不熟悉，但是笔者希望大家对今作应有足够的重视。

在经过一年的酝酿后，《OVER BLOOD 2》终于在这 97 年末、98 年初的软件混战中推出了。为了让玩家真正地感受到长期的制作历程，新作在 CG 质量、气氛营造、自由度、动作性上均做出了相应的调整，也可以说是一种相当明显的提高吧！但是，现今的优秀软件作品实在是太多了，而且多是一些王牌厂商推出的全力劲作，那么像《OVER BLOOD 2》这样宣传力度不高的作品在发售后的成绩会如何呢？的确，前景并非一帆风顺。

自由度　强化提升

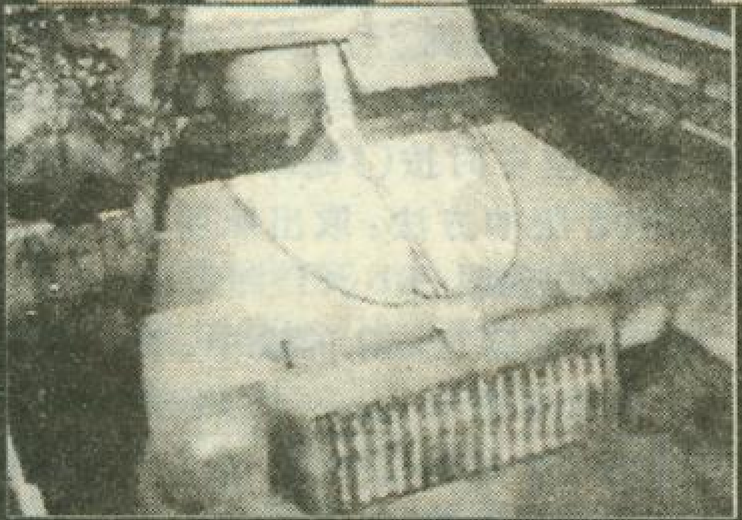
又是一款将自由度大大提升的作品，在今作中借助 WAS 系统使主人公的行动带有了强烈的个人色彩。谜题的解开方式并不是单一的，玩家可以尝试多种手段。比如挡住通路的一道门，既可以用钥匙打开也可以用枪支等武器将门撤底击毁！

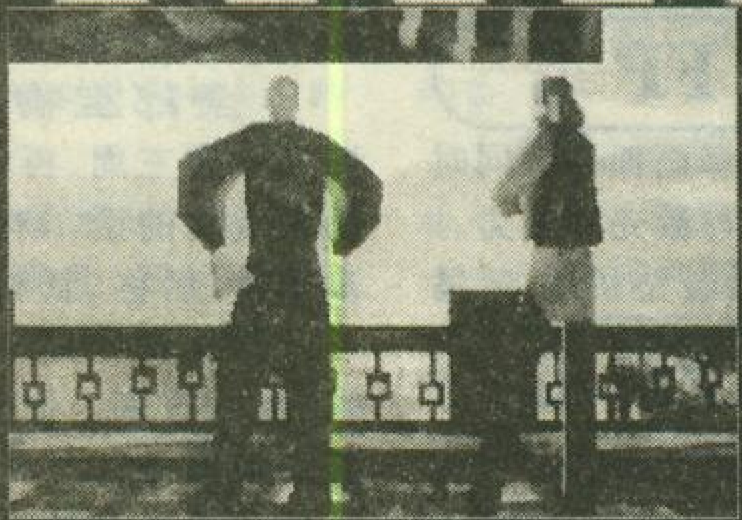
另外，这个 WAS 系统同样配合了丰富的角色动作，相信它定会成为玩家津津乐道的诱人系统。

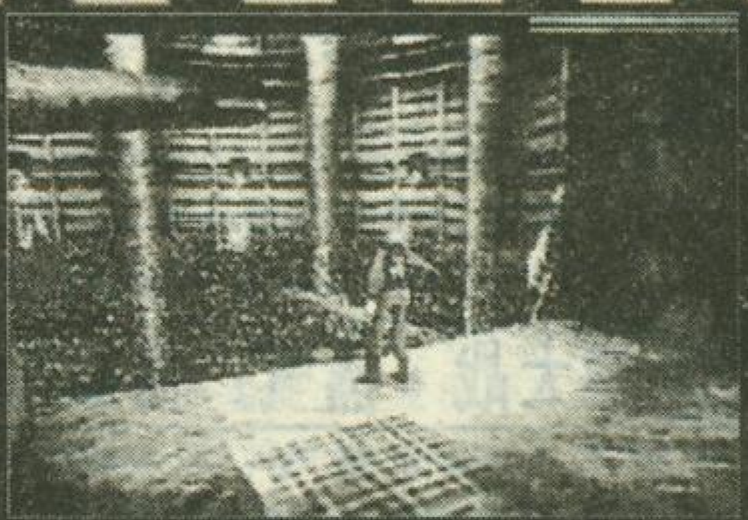
动作性　异彩纷呈

请注意！跑动、攀登、跳跃、游泳、潜水这一系列曾在"盗墓者"中获得一至好评的动作要素将重现于《OVER BLOOD 2》。在布满机关的区域中，玩家要利用种种娴熟的动作与敌人周旋，不过可以肯定，今作对操作性的要求并不是很高，相信这对于那些操作感不佳的玩家也同样具有强大的吸引力吧。另外提醒玩家注意那些只有用过仔细寻找才能得到的稀有物品。

责编:PERFECT







秘技天地 方偏技秘

MI JI TIAN DI

主持人:风马

从没有真正感受到什么是圣诞快乐的风马，在去年圣诞期间有幸去了香港，真正了解了“圣诞快乐”这四个字的意思，还长了各种其他的见识，比如说差距。真的十分恋恋不舍地离开那里，果然一回来就看到许多报纸上都在报导全国各中小学校中各种“耸人听闻”的事件，风马有点儿肝儿颤，为那些事件，也为可能即将到来的“整风”之类的舆论、甚至行动。不过看到许多玩友寄来的贺卡，甚至有一位可×(爱、怕、敬……?)的玩友寄来的一千只纸鹤，风马心里平静多了，必竟广大的电玩迷和广大的年轻人都是健康向上的，也知道大人们不会认为这一代的孩子就这么完了的。

我“艰”信。(“电软如此多娇”选答题:A、艰苦;B、艰难;C、艰巨;D、艰辛。答对得10万分)

SS X—MEN对街霸 FP 7

选择ZERO版的春丽: 在选择春丽时按住START键，这样就可以选出ZERO版的春丽，不过需要注意出招的细微变化。

HYPER COMBO模式: 在游戏中至少要有三次用超杀结果对手，且没有续过关，这样在OPTION中将COMBO GAGE调成FULL，即可在游戏中随意使用超杀(HYPER COMBO)了。

北京　总也不能顺利使出组合技的 风马

SS 佣兵传 FP 4

大量资金和最强装备: 首先选择アイン作为主角，之后在出现“アインでよろしいですか?”时选择“いいえ”，如此重覆两次后，在第三次时输入“ノーブル”游戏一开始便有大量资金;输入“ゼルドナーシルト”游戏一开始便拥有最强装备。

北京　十分向往佣兵生活的 风马

SS 街头霸王·合集 FP 6

改变角色登场顺序: 在“ZERO 2”的生存模式中，选择角色时如按住L或R键，就可以让各角色以不同于平常的两种新顺序登场。

北京　觉得被谁打死还不是一样的 风马

SS 卡片召唤师 FP 5

与格里根对战: 只要先用故事模式将游戏打通一遍，之后就可以在对战模式中与主角的老法师格里根对战了，他可是很强的哟。

北京　总是面对一大堆卡片取舍不定的 风马

SS 怒首领蜂 FP 6

枪与激光同时强化: 在强化类型的选择画面中，同时按住L、R、A、C四键，这样在游戏中可同时强化枪与激光的威力。

北京　怀疑吃了那么多星星后会坠机的 风马

SS 樱大战·蒸气广播演出 FP 6

发现三个迷你游戏: 首先将游戏盘中的六个人每人至少玩通一回，然后在写有“花组最新情报”的封面时，按A或C键，便会出现三个隐藏的迷你游戏。

人物回转了: 在广播中正在放送DJ的曲子时，只要按A或C键，就能让信息框中的人物产生回转。

北京　不想玩，只想看动画的 风马

SS 索尼克赛跑 FP 3

使用超级索尼克: 要使用SUPER SONIC就要进入一些秘道，并在其中取得宝石才可以，具体方法如下:Resort Island:要取得50的金环时秘道的门就会打开。

Radical City:①地点一之前右面不远的地方有一个地洞，经过之后不久便会发现那道门，但需要取得20个金环才能打开。②另一处需要50个金环，才能打开。

Regal Ruin:①地点一在起点后不远的左面，但需取得50个金环才能打开。②地点一通过一斜坡后，便会出现在玩者的右面，但需取得20个金环才能打开。

Reactive Factory:①地点一在大回旋之后，需要50个金环才能打开。②地点一在一处空有一电子仪器，当中写有“GO”字样，而在前的左面会有一小路，只要跟随其路线便可，需50个金环才能打开。

隐藏赛道: 玩者只需在头四条赛道上均取得第一名，便会出现一条隐藏赛道——Rediant Emerald。

使用罗伯尼克: 只要在隐藏赛道Radiant Emerald中取得第一名，就可以使用Dr. Robotnik了。

与隐藏对手比赛: 在每场比赛当中需要集齐五枚SONIC金币，及取得前三名的位置，之后便会出现一些隐藏人物。在Resort Island中是Mecha Sonic;在Radical city中是Mecha Tails;在Regal Ruin中是Egg Robo;在Reactive Factory中是Mecha Knuckles。

北京　也总想在马路上疯跑的 风马

SS 世嘉观览车大赛 FP 4

隐藏赛道及赛车: 在SATURN MODE中的Championship中只要三个回合所得的总成绩都是第一名，便会出现一条隐藏赛道;完成隐藏赛道后，便会发现在SATURN MODE中增加了Exhibition一项，只要取得第一名，就可得到一辆隐藏赛车。

北京　固执地认为赛车不如赛马跑得快的 风马

PS 盗墓者2 FP 5

跳关方法: 首先是慢步左移、右移、左移、后移、前移、然后原地自转三周、再向前跳，跳到空中时按○键即可。若尝试数次仍不成功的话，请使用以下PC版的方法:取出照明弹，然后慢步前移、后移、原地自转三周、再前跳。

全部宝物: 首先慢步左移、右移、左移、后移、前移、然后原地自转三周、再向后跳、跳到空中时按○键即可。若尝试数次仍不成功的话，请使用以下PC版的方法:取出照明弹。然后慢步前移、后移、原地自转三周、再后跳。

摆脱Bulter的方法: 拉瑞(Lara)的家中，有一位名叫Bulter的管家，但他会十分麻烦地跟着Lara，因此若想摆脱他，可以引他走入厨房中的冷冻室，然后锁门离开，那么Bulter就会被困在冷冻室里，而Lara也能重获自由。

北京　觉得Bulter实在很可怜的 风马

PS 第一猎手 FP 5

得到各种特殊武器：在第 4 关，先破坏贮水区出现的潜水艇的艇身，再破坏随后出现的核心（最好用 HEDGEHOG），就会得到名为 JUNO 的武器；在第 3 关，当破坏完中 BOSS 后，画面会变成纵卷轴，这时画面上方会出现飞机库，它会不断地放出一些敌机，只要能将全部 40 架敌机全部干掉（最好用 VULCAN），就可以得到攻击力最强的武器 FLASH；在第 4 关后半，在出现分支时选择下面的路线。走这条路刚一开始，将画面左下角的集装箱破坏（最好用 SPREADER），就可以得到 MOSQUIT；在第 5 关前半，基地区域的最后阶段从画面里出现了一个斯芬克斯，将它破坏后（最好用 WASP），就可以得到 PYTHON，但需要注意斯芬克斯会很快从画面上消失，所以你的动作要快。

隐藏战机“Unkown Fighter Type Ⅱ”：只要用 HARD 的难度打通游戏并签名之后，就会多出一架隐藏战机。它的弹药数量为 9999。

第 1 关的隐藏路线：第 1 关的中 BOSS 的弱点在头部，但如将它的引擎部分破坏，就可以进入一条隐藏路线，里面会有一些秘密武器。

北京 一玩此游戏就感觉自己是第一猎手的 风马

ARC 天草降临 FP 8

对付斩红郎必胜法：只需躲在最边上不停地跳跃加重斩即可，不过小心不能让他距离太近，必要时可在落下时用中斩将他打后一点，此招如服部半藏等人也能用。

浙江丽水 崔涛

ARC ’97 格斗之王 FP 4

山崎龙二“射杀”的简易变化法：当山崎龙二的“射杀”击中对手后，只要以不同手法连按键就能作 4 阶段的技巧变化。第一阶级不用输入按键（11Hit）。第二阶段：要每秒输入按键 2—4 次（12Hit）。第三阶段：要每秒输入按键 5—9 次（16Hit）。第四阶段：要每秒输入按键 10 次以上（27Hit）。一般玩者都很难做到第四阶段。不过，这有一简化法：因为输入按键时，A 和 C 键都管用，所以可以两个按键同时按，“两只”一起上吧！这样就比较容易了。

昆明 敢用人头做保秘技管用但投稿格式不对的 聂翡

ARC ’97 格斗之王 FP 4

三个人的超杀追击：良的超杀“天地霸王拳”（↓↘→↓↘→·Aorc）可令对手昏迷；但出、收招硬直而无法追击。若满足 MAXIUM：血见红、聚满气，逼近对方（最好逼至版边）先以轻拳 or 脚命中，再连“天地霸王拳”，收招时立即再聚气，即可再以“天地霸王拳”追击，不出三次必死无疑。注：①若非 MAXIUM 施此法也可能成功，但难度极大；②对 CPU 时，若难度设定较高，在最后几场中因电脑作弊则会失效。

拉尔夫超杀追击：“宇宙幻影”（↓↘→↓↘→·AorC）是不可防御的突进超杀。先令对手倒地，待刚起身时以“宇宙幻影”追击，再追击……（最好在血槽见红时）同理可证，八神庵“八酒杯”（↓↙←↙↓↘→·AorC）命中后会造成对手一段时间内防御不能，见红时同样可连续追击，但应看准时机，防止对手以跳跃避开。

安徽宿州 情剑狂侠·茯凝凝

附：一键盘能打死 100 只索尼克、200 头草雉京、3000 条“大红郎”、9 万匹马里奥、10^{10} 个大神一郎的 PC GAME 迷：茯××（他自己不敢说）

ARC 侍魂·天草降临 FP 7

牙神幻十郎的超级连招：首先选用牙神幻十郎（修罗），再选用开头字母为“M”的状态。经过一番战斗后，怒气槽已有能量，这时使用怒气爆发（A+B+C），然后迅速使用三连杀（↓↘→+斩），若对手没防住第一刀，则当斩了 2 斩后（不让他斩第 3 斩）迅速发动连续斩（A+B+C），当连续斩发动一会后，再用三连杀（也只能斩 2 下），然后再用连续斩，如此往复，到怒气快要没有时，使出最后一个三连杀也只斩 2 刀，在第 3 刀快发动之时，使用威力无比的 14 连斩（C+D·AABBCCABCCCCCC），若对手中途不使用怒气爆发，则从开始的三连杀至最后的 14 连斩是怎么也防不住的（前提：第一刀没防住）。我曾在怒值全部满时斩了风间苍月 68 下，对手仅剩 5% 都不到的生命值了（从满血开始的）。另外，三连杀中的斩最好用重斩。此法对所有敌人都管用。

江苏镇江 游戏综合症患者 霍志强

ARC ’97 格斗之王 FP 3

部分人物的连续技：**暴走八神庵**：有两层以上气槽时爆发掉一层，自己处版边时，对手一但近身，输入屑风→重拳→2 段小葵花→重拳→屑风→重拳→MAXIUM 禁仟贰佰拾壹式·八稚女（ONLY 13 HITS，120%，一击必杀，不必担心成功率，这个八神 speed 极快）→鸣啊噢（胜利狂啸）。

草雉·京：跳跃 C→落地 C→重贰拾伍式·改→荒咬→九伤—→琴月阳（也可在七十五式改后接）这招在重柒拾伍式改后为一分支，还可接里百八式·大蛇雉或无名超必或直接打琴月阳。

真·七枷社：只限三层气槽时，爆发一层，近身使出任一种投系超必杀。超杀结束的瞬间马上使出投系超杀以外的第三种超杀↓↘→↓↘→·A/C 并按住 A/C 蓄住不放，若时间得当，则对手起身时，超杀也正如蓄到自动放出，成为防御不能技，刚好击中对手，也是可以满血一击必杀的。

TERRY：当有两层气槽以上时，爆发一层后跳跃重拳→落地重拳→威力突袭→三连击能量喷泉。此技在威力突袭后若气槽不足可接普通超必或跳跃超重击或上升击或……

河北石家庄 一心替风马着想的 特色二人组（暂定）

ARC 真·侍魂 FP 4

加尔福特狗咬追加斩杀：一般在中了加尔的忍犬突击咬身（↓↙←+C）之后，加尔福特本身是使不出踢、斩和各种必杀技的，但只要此时用冲刺攻击（在前冲中突然向后同时按攻击键），加尔福特就会使出斩或踢。利用这个原理，可在对手中了己方的忍犬突击咬身之后再追加一记冲刺重斩（当然，用其它斩或踢也可，但重斩威力巨大较为适宜实用）。注意，此招只对地震，千两狂死郎、牙神幻十郎、不知火幻庵、王虎、黑子有效，对上述以外的全部人物均无效。此招在对手中了加尔福特的武器破坏必杀技冲激忍犬破袭之后仍可使用，且因冲激忍犬破袭（→↘↓↙←→+D）中招状态的时间较长，可以追加两斩（一般用两记重斩时间可能来不及，可用一重斩和一中斩）。适用范围同上述人物，剩余无效。但此招难度比上招难度稍大，命中率不是百分之百（但第一斩落空的话，可再追加一斩）。下面列出对不同人物时的命中率：对地震、千两狂死郎时命中率为 100%，对幻十郎、幻庵时为 95%，对王虎、黑子时为 50%－80%。

使对手发狗疯：可分为四种不同类型：一、一般发狗疯，在对方剩余的体力不足被加尔福特的冲激忍犬破袭一咬时（即一中此招就立即毙命），用冲激忍犬破袭结束对方。对方毙命后，会手持武器站立在地上剧烈地摇晃身体，很痛苦的样子。二、使对手上天或入地，在一的基础上，发出冲激忍犬破袭，对方若在跳离地面时中招的话，会被忍犬一直拖到边界，然后自己慢慢升上天空。若是对方起跳后下降过程中中了此招，突击忍犬会将其拖到边界，然后对方自己慢慢地向地下滑去。三、使

对手边摇摆身体边发出怪叫声的发狗疯，在对方中了加尔福特的冲激忍犬破袭之后，还处于中招状态中时的体力不足加尔福特的一记冲刺攻击时，用加尔福特立即前冲使出冲刺重斩（较为实用）。对方中招毙命后，会手持武器站立身体左右摆动发出平时从未听过的奇怪叫声，另外，在出现黑子抬尸体的镜头时，还会再发出一声怪叫声，真是恐怖（尸变?）。注：适用范围和成功率与狗咬追加斩杀一样。四、使对手变成僵尸（一听此招名称，实在恐怖，对手变成僵尸那还得了?），此招适用范围和成功率均同三。在对方中了加尔福特的冲激忍犬破袭后，还处于中招状态中的剩余体力不足加尔福特的两次冲刺攻击时，立即使加尔福特前冲使出冲刺重斩，收刀后又前冲再追加一斩（后面这斩一般以中、轻斩为宜），此招有点难度，一般较为成功的玩法是对方在中招状态中的体力仅够一个冲刺中斩或重斩攻击时，先使冲刺轻斩再追加一个冲刺中重斩。对手中招毙命后，手持武器，保持被攻击到时的状态，僵定到原地，不能动弹，像被使了定身术一样，目瞪口呆地在那儿，十分奇怪。注意：所有使对手发狗疯的秘技一般以在决胜局时使用为宜，因为若不是决胜局，对手的发狗疯时间很短，状态不明显且很快会恢复原状准备第二局的决斗。

与忍犬一齐隐身：注：此招是对贵刊96年第6期的同名秘技的不同玩法，且效果比其好。在加尔福特使出幻影灵绝（→←→←→←↓+BCD）后，因其忍犬不会同其一起大隐身，故虽加尔福特使出幻影灵绝，但因其忍犬的跟随会暴露身份，此时可在使出幻影灵绝之后再输入使自已变Q版的指令（→↘↓↙←→←+C）。之后，便可和忍犬一起大隐身了。

广西合浦　黄延勇

FC　最终幻想Ⅲ　FP ⑥

免费装备魔剑士：魔剑士是对再生系怪物最有效的职业。其村庄在新大陆罗撒尼亚王城西北处，沿某条水流进入后遇见一屏障，用大飞船可跳入。进村后发现装备很贵，可从村子右上方丛林中一条秘道进入瀑布中，干掉一红忍者可得一把黑暗剑，出瀑布往下走，到河流下方的河中小草地可捡到甲胄与盾，最后进村北的山洞中找到另一把黑暗剑，两把剑攻击力均远强于装备店中卖的。

究极武器的获得：除了镜中世界顶层在魔法屋秘道中所卖的飞镖外，无任何武器能使双手攻击力达四百以上。但在水晶宫（即最后魔宫）第二层中，有一种红色的飞龙带有究极圣剑，如双手装备，攻击力不亚于飞镖。此龙仅在该层出现，且每见一次须出去记忆一次才会再次出现，有时还会留下圣灵药。圣剑也仅有最初不具备转职能力的勇者才能装备，所以获得该剑后要转职成勇者。另外，龙的具体出现条件不明，如笔者第二次通关时，以52级寻找该龙数日未果，还望高手指点迷津。最后指出一点，此龙不是那么容易遇上，须有耐心，如双手装备剑，一击五千多HP的效果不会让你失望。

广西南宁　从"集中营"时代就关心本刊的 吴健、黄嗣贤

马语：FF二人组，听到你们被家长撕掉杂志的遭遇后，又开始乱想连篇：他们能撕掉自认为不好的杂志，为什么我们不能将嗜烟酒的长辈们的烟扔掉、酒倒掉呢？对你们所说的多登有说服力的文章，我认为作用不会太大的，这不是说服力大小的问题，而是对方知识面宽广与否、心胸宽广与否、等等与否的问题。你们不是也说："家长看后都不屑一顾"吗！至于要登名人的文章，这更是我不能同意的，"名人即名言"，这种认识该怎么说呢？反正说着各路名言的名人们是不是也应收敛一些，脸皮儿稍薄一点儿，别再让广大各路爱好者听那样模棱两可的外行话了吧！谢谢各路名人的谦虚！谢谢广大爱好者的明见！打倒风马在此胡说八道！希望风马今后能接茬"胡说八道"！风马喜欢把剩下的思考留给别人，自己不去想，当然也就省事儿不用写啦！风马的蹄子印只有两个……

FC　F1—RACE　FP ⑤-①

最高时速：如果你能将时速达到420 km/h，时速则会飞升到490 km/h左右。这是高手也难达到的时速，许多时候是达到410 km/h即失败。

广西钦州　应该不会（风马加）一事无成的 马松

马语：我当然不会因为是"骨灰级"的游戏，就不刊登其秘技啦！希望你能再投稿，同时我也不会改名成"风满"的，不然别人还以为我是专写白字的白日做梦者呢？

GB　圣剑传说　FP ④

关于升级：こうげき攻击力、ぼうぎょ防御力、たいりょく体力、ちから气力、かしこさ精神力；当升级时会出现：1、せんしタイプ，2、まどうしタイプ，3、モンクタイプ，4、けんじゃタイプ这四个选项，选1则攻+2、防+1、体+1、气+2、智不加、精+1；选2则攻不加、防+1、体+1、气不加、智+2、精+1；选4则攻不加、防+1、体+1、气不加、智+1、精+2。

座标准确方位：在97.1期中登载的《圣剑传说》攻略中的后两个座标不是很确切，在此精确一下：(8,1)在地图上看，从正中间的房屋向上到底，再往左一格便可见到水晶体。(8,4)在地图上原地（地洞算在内）向下走4格才会看一座高塔从地底升起。

浙江杭州　张南

MD　真人快打Ⅲ　FP ⑦

99hits以上的连击：首先调出双人练习（光标指向第一行，按住ABC三键再按STRAT即可）此时使双方角色都到画面边，一方角色跃起，另一方蹲下按低拳，不要等对手落地，快慢要适当。可惜卡带程序没有100 HIT与100%的体力，所以屏幕会出现一些奇怪的数字。

隐身的对手：同样先是调出双人练习法，一方选用桑娅在敌人的体力不足一个高拳或低拳时，另一方使其跳起，而选用桑娅的一方靠近对手并在画面边用高拳或低拳将对手打死在空中趁其还没有爆炸之前赶快输入腿摔（↓·低拳+防），将对手摔倒在地，那么下一个对手就不见了，只有影子，若再受到攻击便会现身。隐身对手就连使用究极神拳也不会现身。

注：这两个技巧均可在"终极真人快打Ⅲ"中进行。

贵州都匀　格斗之王 王舰

PS　街头霸王 EX PLUS α　FP ③

不用爆机便可完全使用隐藏角色：只要在选模式画面中，光标移在PRACTICE MODE上，顺序输入：START键、上、右、下、右、START键，这样便可在任何模式中选用隐藏人物进行游戏；

增加过瘾的3D打木桶MODE：同样光标移在PRACTICE MODE上，顺序输入：START键、上、上、右、上、右、上、START键，这样PRACTICE MODE中便会增加一项BOUNS MODE。

BOUNS MODE中取得高分的秘密：在打完一个木桶之后，在奖分数字升起但未消失之前，再打下一个木桶，这样分数便会以木桶的分数为基础×2，再下一个桶便×4、再×8、再×16、再×32、再×64、再×100，最大的乘幅是100。另外有些木桶是很难打烂的，不要浪费时间，在它未滚出之前把它踢回，就会赢得多一些时间。还有一些木桶要用必杀技取得高分。

在2分钟的打木桶游戏里，任何时间按SELECT键便可重新开始游戏，这对游戏中毒深者（完美主义者）帮助是大大的。另外，玩此MODE选用行动敏捷的人物也是取得高分的关键，笔者经过无数次试验，认为春丽是首选。笔者用春丽打得的最高分为三百五十多万，若有高出此分数者请指教。

广东肇庆　用手使劲揪着马耳灌输秘技的 老宏

"人间五十年"之二十

"战国情势"连载——

丰臣家(四)

文/一心

丰臣家的决战

关于"关原之战"与"大坂城保卫战",也许诸位听说过。关原之战发生于1600年,大坂城保卫战发生于1614及1615年。这个时候,天下早已不再是群雄割据的局面,早先你所知的战国豪杰大多数已经谢世。关原之战中,全国的诸侯分成两大派系,好象又再次回到早期的"源平合战"。而1615年的大坂城保卫战,丰臣一方已经是孤城落月了。这两场大规模的战役,决定了丰臣家灭亡的命运,最终也开始了日本古代持续时间最长的统治政权——江户幕府。

1598年秀吉死后,依照他死前的遗嘱,丰臣政权的实力派"五大老"中的两位各司其职——德川家康到秀吉的居城伏见处理国家事务,前田利家到大坂城做丰臣秀赖的老师。丰臣系的诸侯前田利家享有崇高的声望与能力,由他来辅佐幼主,外系的诸侯德川家康始终不敢逾越雷池一步。按照秀吉死前的约定,家康将在秀赖成年的时候将国家的政权交还给他,由前田利家作为监护。虽然两股势力不免在暗地里相互算计,不过天下还算太平。可是好景不长,次年62岁的加贺大纳言前田利家的突然病故,好象是晴天里的霹雳,所有的人都明白,这根顶梁柱倒了,丰臣家也完了。压着火山口的巨石消失,家康这位一直在信长、秀吉两位大英雄手下忍气吞声的乱世英雄,他的野心不久就会爆发。

果然经过筹备,在1600年家康终于有所行动。家康首先向同为五大老之一的上杉景胜挑衅,要他到伏见的德川公馆来以属臣的身份拜见,这种无理要求马上被上杉拒绝。家康随即宣布上杉叛乱,并开始了上杉讨伐军的调配工作。这年七月四日,由石田三成为首的一群原先丰臣秀吉手下的亲信幕僚发出了五奉行联署的十三条弹劾书,列举了家康的种种罪状,并在大坂举兵,声言讨伐德川家康。这时,由家康率领、包括许多隶属于丰臣家的诸侯组成的上杉讨伐军正好走到小山地方。家康让部队停下来,开了一次行军会议,会上家康让这些诸侯决定去留。结果让家康满意,所有的诸侯最后都发誓愿与家康同生死,这支部队便是后来关原之战东军的主体。这个会议的后半部分,自然也就成为关原之战的作战会议。最后决定,由福岛正则、池田辉政等人率领先锋部队,立即动身西行,先期到达正则的居城清州城,确保东军的前线;家康决定先回一次江户,然后率德川军从东海道向西,嫡子秀忠率领德川第二军,取道中仙道,自中路前赴关原。

秀忠的军队,想一路扫平甲信地方的西军势力,以防他们在背后捣乱。然而就在进攻信浓真田昌幸的上田城时,遇到了挫败,以致于没有赶上关原的决战。当德川家康的军队在清州与福岛正则的军队汇合以后,北上美浓,攻下了织田秀信的岐阜城。这时西军也已攻下伏见城,在大垣城集结。两军在关原两边对峙。

9月15日零点,西军自大垣城出发,于三点到达关原,总兵力达85000人,此时家康的75000兵力也早已到达。上午八点,隔着浓雾,井伊、松平军(东)与宇喜多军(西)互相对射铁炮。不久,井伊、福岛军便开始突击宇喜多军,拉开了战幕。浓雾中,人喊马嘶,枪声不绝,黑田军又开始对石田本阵的前卫阵地(岛左近)的侧面突击。在半里见方的战场上,正当双方处于混战状态,直到丰臣阵营的小早川秀秋叛变,从内部瓦解了毫无防备的西军,致使西军迅速溃败,大谷吉继战死,小西、宇喜多军败退,石田军逃入伊吹山中。一直到下午两点,岛津义弘最后撤退,关原之战以西军惨败而告终。

虽然德川家康乘西军战败之机,把秀赖的领地减少,但是随着自己的衰老,而秀赖则一点一点长大成人,家康不能不为死后自己的家业担心。于是,家康便下定决心,要在死以前把秀赖这个大患除去,便再一次地挑衅。这一次的矛头直接指向渐渐长大成人的秀赖,在列举了一些罪状以后,便匆匆地再一次发动了战争。关原之战中,有许多西军阵营的诸侯失去领地,还有很多武士失去主家。所以,当大坂发出通告,招募保卫大坂城的士兵以后,很快就有十万的浪人前来报名,并且还有真田幸村、后藤基次、长宗我部盛亲、明石全登、毛利胜永等天下闻名的武将。家康此时已经动员了三十万的军队。

家康原以为大坂攻坚战轻而易举,但是结果却出乎他的意料。大坂的前身本愿寺城信长曾经花了十年的工夫才使其投降,更何况秀吉曾经以此为根据地苦心经营。"和谈!",家康用这种惯用的政治手段轻易地愚弄了大坂方,最后竟然被轻易地通过了。在和谈休战期间,家康动用了大量的矿工,填平了大坂城外的护城河,还破坏了城墙,使大坂成了一座不设防的裸城。大坂冬季保卫战就这样莫名其妙地结束了。

次年五月,家康再次进攻,大坂夏季保卫战拉开战幕。大坂已经失去保护的屏障,所有的士兵都抱着一死的决心,再次令家康吃惊的是这些不要命的浪人,居然抵抗得如此顽强。整个战斗非常惨烈,日本古代没有哪场战役死伤的人比大坂夏季保卫战更多的了。

由于要对付来自几个方向的敌人,大坂陆续派出了几支部队,但最终都是全军覆没。战斗发生先后在几个地方。五月六日早上,在河内国片山、道明寺附近,德川方的水野胜成、本多忠政、松平忠明、伊达政宗与秀赖方的后藤又兵卫冲突,又兵卫战死,为他忠勇的美名画了最后一笔。当日在若江、八尾附近,大坂方的长宗我部盛亲、木村重成与藤堂高虎、井伊直孝冲突,长宗我部、木村双双战死。七日,也是最惨烈的一次,发生在大坂城南,也是德川主力部队与大坂方的最后一场战役,大坂方投入了最后所有的兵力。在四天王寺附近、真田幸村统帅了他的近卫部队,几乎是在以一挡十地在战斗着。并且几次把德川方被打得节节败退,有一次还杀到了德川家康的营寨。德川方在兵力占绝对多数的情况下,小笠原秀政、小笠原忠修、本多忠朝等许多武将战死,最后,由于体力不支,真田幸村被铁炮打中,终于战死。这次战役,也是真田幸村被称为日本第一强兵的缘故。

四天王寺附近的战役结束以后,大坂迅速落城,秀赖及他的母亲淀被烧死在一个仓库内。据说秀赖的母亲淀曾派出使者向家康乞命,而家康的答复是,这么多人为你而死,你还怎么能活呢?丰臣家在日本历史上经过一个短暂的辉煌以后,就这样迅速地消亡了。

责编/北尤



◀壮绝战死的大阪方的智将与勇将真田幸村的铠甲。(大阪城天守阁藏)

广告

沈阳跳蚤市场游戏批发中心

批发另售范围：N64主机及光盘机、土星机（胜利、四通、黑色、白色），索尼机（1001、5501、5502、7000型），世嘉彩色插卡手掌机，彩色GG手掌机、GB机（普通、超薄），8位家用学习机及游戏机卡盘。以上各种机型配件全。

详情可参照本杂志97年12期52页和电子游戏与电脑游戏98年1期。有港、台游戏志出售。

请注意：本店随时有新机种和新配件面市，请来电查询。

邮购（收款）地址：沈阳市和平区北市一街56号，沈阳跳蚤市场一楼18C号。邮编：110002

联系人：李彬　　**电话**：024—2521225(9—5点)

批发业务联系电话：01394007836

乘车路线：沈阳北站乘209、609汽车，南站乘无轨12路、6路到北市场下车（北市百货大楼南行一百米）

锦州分店：中央大街新华书店北侧第一屋

联系人：马宏旭　**电话**：0416—2130746

北京游戏广场

春节大奉献　送货到家

我们的承诺：电话预约、送货到家、上门调试、一切只需20元。
我们的公司：北京首家大营业面积开架式游戏机销售中心。
我们的售后：游戏机一律保修三个月，终身维修。
我们的技术：专业维修各种游戏机，高效率、低收费。

特价区 原装土星套机(直读、电源、原手柄、AV线、1张盘、保修卡)　1200元　邮费150元
原装索尼套机(直读、电源、原手柄、AV线、1张盘、保修卡)1320元　邮费150元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
土星原装黑色透明手柄	80	20	索尼原装手柄	85	20
土星组装黑色透明手柄	40	20	索尼组装手柄	35	20
土星格斗连发手柄	55	20	索尼彩色手柄(各色)	70	20
土星仿原装手柄	35	20	索尼原装记忆卡	140	20
土星原装记忆卡	220	20	索尼组装记忆卡	70	20
土星组装记忆卡	110	20	索尼专用制转	80	20
土星专用光线枪	65	35	索尼专用飞行摇杆	140	35
土星"火箭炮"专用摇杆	200	50	索尼振动手柄	165	20
土星五合一卡	128	20	索尼专用左轮光枪	75	35
土星豪华装制转	80	20	索尼手柄用4合1	35	20
土星4MB加速卡(赠盘)	108	20	索尼土星双用光线枪	140	35
土星手柄用5合1	50	20	原装万信GB机	325	40
SS/PS/N64三用振动冲锋枪	275	35	SS/PS/N64三用脚刹方向盘	395	60

注：1、本中心在扩大营业面积后继续招收PS、SS、PC、GB会员。
2、另备百余种GB卡带未能详刊，请来电来信查询。
3、本公司低价现货批发游戏机及其配件，望北京及外地销售商来电来人洽谈。
4、高价收购各种16位以上游戏机，另备大量二手货，可相互交换。

邮购：汇款地址：北京市宣武区右安门内大街丙12号（游戏广场）　刘可（收）
邮编：100054　　乘车路线：61路、59路、19路南樱桃园站下车马路东
业务电话：(010)63522272　　联系人：赵小姐
批发电话：1391199244　　联系人：孙先生

迎新春大酬宾

奔腾电子

☆批发零售SS、PS、N64、SNK、3DO各档次SFC、MD及GG、GB，16位彩色手掌机。
☆各种游戏机软件。
☆游戏机配件大全。
☆专业维修光碟机(SS、PS)。
☆二手货市场，外地邮购。

地址：哈尔滨市南岗区人和街97号
"奔腾电子经销部"
电话：(0451)2619605　传真：(0451)2665616
联系人：赵鸿鹏　赵平胜　邮编：150001

STONE

四通国贸授权世嘉土星机黑龙江省总代理

四通国际贸易公司正式授权"哈尔滨市奔腾电子经销部"为黑龙江省独家代理指定经销商，特此通告！！！

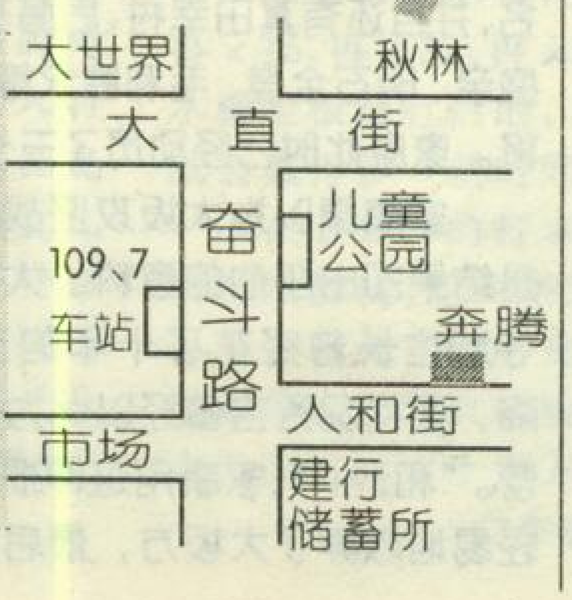
1997.9.22

土星主机：1380元/台(持广告特价)
保修半年！！终身维修！！！

金脑97'

哈尔滨"金脑产品专营店"特约连锁店，东北地区金脑产品独家维修中心。

1997.8.18



四通土星大庆地区
指定经销商
地址：大庆市让胡路区西宾路12号　邮编：163453
电话：0459—6333854
联系人：李小姐

重质量保信誉

引领脚步　创造新纪元

承益LSM—800三代街机控制器

自从我公司创立"画面分析技术"至今已有一年多的时间。时至今日,"画面分析技术"已被广大的用户所信赖及控制器生产厂家所应用。"画面分析技术"已被发展到了一个相当成熟的阶段。但是在应用这项技术的同时我们也发现其不够完善的地方。

因此，我公司的工程师通过长期的实践及探讨终于让我们创造了另外一种编写程序快捷控制完美的分析技术——智能文字画面分析技术。

智能文字画面分析技术其原理就象人认字一样。例如,游戏在CONTINUE(续关)状态时,其画面必然会有"CONTINUE"字样。具有智能文字画面分析技术的LSM—800控制器能够象人一样认识并理解这个单词的意义,而根据其意义做出相应的判断,保证不会误判。正因为承益LSM—800街机控制器采用这项新技术而使得其控制精度呈几何倍数的增长(承益LSM—800比LSM—200的功能强600多倍)。

在使用销售中我们发现许多的用户不懂得英文或日文。这就给用户在使时想要调整难度等带来了极大的不方便。并且现时全部的控制器都是采用打码开关调整难度,时间等。这就必须要有一份详细的调整说明书,而且,调整起来也比较繁琐容易出错。现在使用承益LSM—800街机控制器就完全没有了这些后顾之忧。因为,承益LSM—800控制器的另一项贡献是:全中文化智能调整系统。

现在,您想要调整难度,对打时间,几币一玩等。只须按照控制器在屏幕上所给的全中文提示去做,就可以调整到您所需的难度,时间,币数等资料。使得调整直观方便简单化。另外,您还可以从屏幕上进行查帐,使您对营业收入一目了然。

在游戏不断发展的今天,控制器节目几十合一已不能满足用户的需要。因此,我们在承益LSM—800街机控制器中加大了记忆体的容量，使得承益LSM—800的节目容量是LSM—200的9—10倍，也就是说承益LSM—800控制器可以容纳600—700个真正计汉的节目。

LSM—800主要功能:

1. 具有智能文字画面分析系统,控制游戏更完美,更富街机效果。
2. 具有全中文智能调整系统,无须说明书,无须繁琐的打码开关,使调整直观方便简单化。
3. 无须改动主机,直接取RGB信号画面更鲜艳完美。
4. 全动态屏幕显示CREDIT,INSERT COIN美观大方,更富电脑板韵味。
5. 真正计汉节目64合一,100合一……700合一。
6. 具备反插高压保护,无须担心反插烧机。
7. 电脑管帐,屏幕查帐,使您对营业收入一目了然。
8. 标准街机配线,可直接取代电脑板成为街机。

公告

承益LSM—800上市后,LSM—200将继续生产使用,LSM—200的用户勿须担心。
也希望有志参与销售的商家来人来电咨询,订货。

声明

近日发现有多家不良厂商,对我公司的承益LSM—200控制器进行仿冒活动。

在此,本公司提醒广大的用户,仿冒品将不能支持相当数量的游戏及新的升级技术。为保障您的切身利益,请在购买前认清楚所购买的是否为正牌承益控制器。

本公司只对正牌的承益产品作保修,维修以及使用咨询。

承益LSM—800街机控制器已申请专利,仿冒必究!

本公司长期供应土星,索尼光碟机,光头,手把等配件,专业维修土星,索尼主机!

"强力推荐"X—MEN对街霸

超值枪台土星:诺曼底双枪1、2代　基地51　妖霸天下　最强兵团

索尼枪台:化解危机

承益电子有限公司

广州展示点:广州市环市西路130号之二档(歌艺电器行)　沈阳展示点:沈阳市沈河区市府大路377号
TEL:020-86695171　86689895　TEL:024-2739853　手机:01399839204
手机:01392240800　FAX:86695171　西北展示点:0917-3217658　01399171061　029-7440942
郑州展示点:郑州市27区正兴街28号　桂林:0773—2815831 温州:0577—8233288 漳州:0596—2188089
TEL:0371-6984035　手机:01383828269　南充:0817—2236510　武汉:027—5896709

广州汇款地址:广州市工商行流花支行克山储蓄所　户口:曾国华　帐号:5810-668-035530165　邮编:510010
沈阳汇款地址:工商行沈阳分行金融大厦储蓄所　户名:王红侠　帐号:960301062426
郑州汇款地址:工商行郑州分行青年储蓄所　户名:曾立洪　帐号:251780348696—17029

广告

北京腾达游戏（邮购价目）

哎！价格就是低

四通土星机(保修半年)	1300元 邮费100元	世嘉原装32X提升器	190元 邮费50元
GAME BOY 掌机	390元 邮费50元	台湾机板世嘉机	200元邮费65元
N64 主机(送卡)	1650元 邮费100元	索尼PS主机	1500元邮费100元

MD 卡:

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
文字类	太空战士(中文)	160	悟空外传(中文)	115	梦幻模拟战 Ⅱ	75
	新乞丐王子(中文)	190	新超级大战	100	织田信长(中文)	75
	封神榜(中文)	170	信长霸王传(中文)	140	大航海时代 Ⅱ	75
	大富翁(中文)	130	古代封印	75	沙丘	30
	三国Ⅲ(中文)	80	皇帝财宝	90	忍者武雷传说	80
	水浒传(中文)	175	武将风云录	120	梦幻模拟战Ⅱ(中文)	130
	中文三国Ⅲ+信长野望(中文)	115	光明与黑暗(中文)	125	皇帝财宝(中文)	135
	阿Q连环炮(中文)	125	众神遗产	75	众神遗产(中文)	130
	大航海(中文)	115	光明十字军	80	亚瑟(中文)	120
格斗类	侍魂	50	幽白 Ⅱ	50	摔角擂台赛	65
	七龙珠	40	16人街霸	130	VR战士2	60
	12人街霸	40	豪血寺一族	105	龙虎拳	45
	饿狼 Ⅱ	80	真人快打4代	60	世界英雄	60
动作类	格斗四人组 Ⅲ	50	丛林 Ⅱ	45	侏罗纪公园	45
	格斗四人组 Ⅱ	40	忍 Ⅰ	25	侏罗纪公园 Ⅲ	80
	格斗三人组	25	忍 Ⅱ	35	唐老鸭外传	60
	音速 Ⅱ	30	复仇者	40	佳菲猫	50
	音速 Ⅲ	40	阿拉丁	40	七喜小子	40
	音速5代	65	漫画地带	40	蜡笔小新	70
	蚯蚓战士 Ⅱ	50	战斧 Ⅰ	25	蝙蝠侠与罗宾	45
	玩具总动员	60	战斧 Ⅱ	25	杨家将	135
	音速4代	45	战斧 Ⅲ	35	水浒风云录	155
	狮子王	55	X—MEN	45		
	丛林日记	45	雌雄武士	25		
射击类	空牙	40	异形战士	40	异形	40
	真实谎言	50	骷髅行动组	50	雷电传说	40
	超空狂龙	45	火枪英雄	40	冲破火网	30
	魂斗罗	40	鲛鲛鲛	25	飞机四合一	55
	毁灭警官	40	机械战警	40	飞机三合一	45
	沙漠风暴	40	原子战士Ⅱ代	50		
体育类	疯狂赛车	30	机车王3	45	实况足球 Ⅱ	40
	顶级赛车	35	F1赛车	55	台球传奇	30
	摩纳哥赛车	50	97NBA	60	VR赛车(原)	100
	机车王2	45	97FIFA	60	邮费每盘卡15元,两盘20元,以此类推	

本店推荐一些MD原装卡均附说明书卡盒(每盘邮费20元)欢迎购买收藏

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
推荐类	美少女战士	75	腊笔小新	75	美式足球	80
	铁头蚂蚁	75	高尔夫	75	米老鼠纪念版	100
	索尼克3代(可记忆四档)	100	阿Q连珠	70	8人拳击	75
	圣骑士战纪	50	狮子王	100		
	新创世纪	100	外星王子	75		

N64 卡:

N64卡价格很高,所以本店选几个耐玩的游戏供大家选择(邮费每卡40元)

游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
玛里奥64	720	机器猫	740	生化危机	700
J计划 Ⅱ	380	MRC拉力(对应振动器)	780	方程赛车	610
实况足球 Ⅲ	770	星际火狐64(附手柄振动器)	720	时空战士	700
玛里奥赛车64(附原装手柄)	780	麻烦战士	680	大盗伍佑卫门	770
炸弹人64	735	水上电单车	680		

配件类

配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
土星大摇杆	320元	60元	土星四倍速卡	230元	20元	GB皮套	15元	15元
土星3D手杆	240元	20元	PS格斗手柄	70元	15元	GB放大镜	20元	15元
土星方向盘	430元	45元	PS手柄	100元	15元	GB电源	15元	15元
土星六分插	220元	15元	PS组装手柄	27元	15元	GB对打线	15元	15元
土星炸弹人速发手柄	200元	20元	PS制转	80元	15元	PS、RPG手柄(可一只手玩)	250元	30元
土星白手柄	85元	15元	土星制转	80元	15元	N64手柄振动器	250元	25元
土星透明手柄	120元	15元	PS记忆卡	90元	15元	N64手柄振动器(组)	160元	25元
土星组装手柄	27元	15元	MD电源	50元免邮费		AV转接器	120元	15元
土星二型加速卡	60元	20元	220转110V电源	50元免邮费		N64组装记忆卡	80元	15元
土星四合一卡	120元	15元	GB摇杆	25元免邮费		土星四速卡	120元	15元
PS双遥控手柄	200元	30元	土星记忆卡(芯片记录)	130元	15元	土星金手指解码全集	60元免邮费	
土星组装光线枪	70元	30元	MD手柄	15元	15元			

土星原装碟

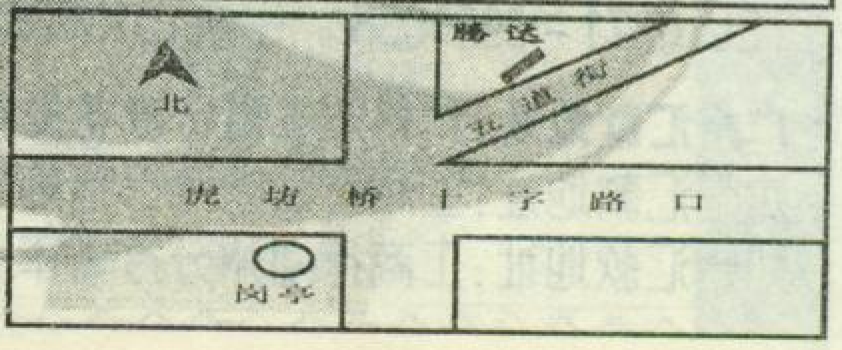
游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
VR战士2	85元	索尼克合集	85元	豪血寺	400元
梦精灵	85元	VR战士Kids版	85元	97世界杯	300元
世嘉拉力	85元	电脑战机	85元	幽灵8CD	500元
96足球	85元	东京番外地	85元	春风战队	300元
VR特警 Ⅰ	85元	VR战士对格斗之蛇	85元	邮费每盘15元,两盘以上20元,以此类推…	
VR特警 Ⅱ	85元	快打刑事	85元		

超任带节目一级软盘每张3元,邮购30张起邮,邮费20元,目录每份5元

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街15号　　邮编:100050

电话:(010)63153732　　联系人:杨诺宾

注:乘车路线:可乘6路、53路、102路、23路、15路、14路、25路、45路到虎坊桥站下车。



兰州创宇

专业批发、零售 SS、PS 游戏机及全套周边配件。

专业批发、零售 SS、PS 游戏软件，并使你很快取得新软件。

承接 SS、PS 机种的维修业务

零售各种 GB 机及 GB 卡

以上产品节目繁多，价格全市特低，欢迎各地商家，玩友来电查询。

创宇总店

地址：城关区天水路 238 号

联系人：薛宗应

电话：8618593

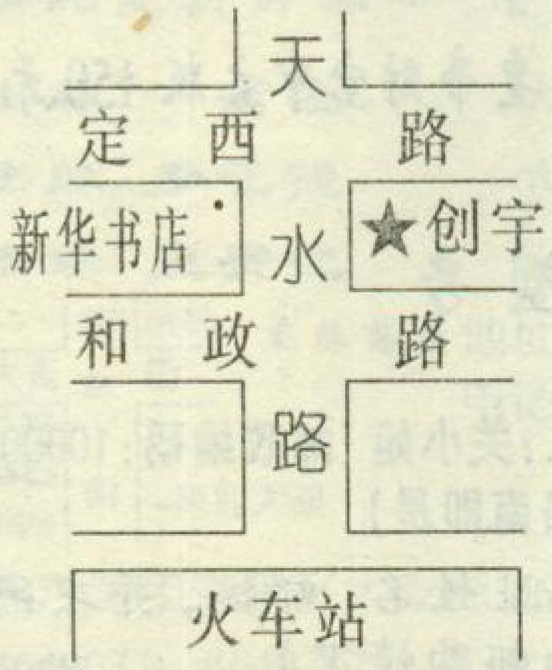
传真：8618592

创宇一分店

地址：城关区平凉路 147 号

（火车站批发市场三楼 3022、3042）

联系人：张　毅



浙江义乌三颖电器商行

浙江省义乌市稠州中路 92 号

广东省广州市南太日用品市场 A—018 档

本商行主要经营各种高、中档及家用电子游戏机，经营品种有：

N64 位机、光盘机

PS 索尼机（型号有：5501、5500、5502、7000）

SS 土星机（世佳土星美版、JVC 土星、日立土星）

世佳Ⅱ型机（双制式）、世佳Ⅰ型机（双制式）

世佳彩色手掌机（可与电视连接）

任天堂 GB 机

各种 8 位机　电脑学习机

以上品种配件及卡带齐全，欢迎批发及另售，数量多者价格特优，另外可向全国各地办理邮购手续，欢迎新老顾客来人、来电咨询。

义乌电话：0579—5535396　9009835

广州电话：020—81857059

联系人：徐桂生　　邮编：322000

武汉益智高游戏商行

本店为次世代机种专营店。自微利销售以来，得到广大玩家的大力支持。现在本行会员的要求下，本店除继续微利销售以外，并隆重推出每周一款配置（通用电源，手柄，光线枪，记忆卡等）无利发售〈只对会员〉。

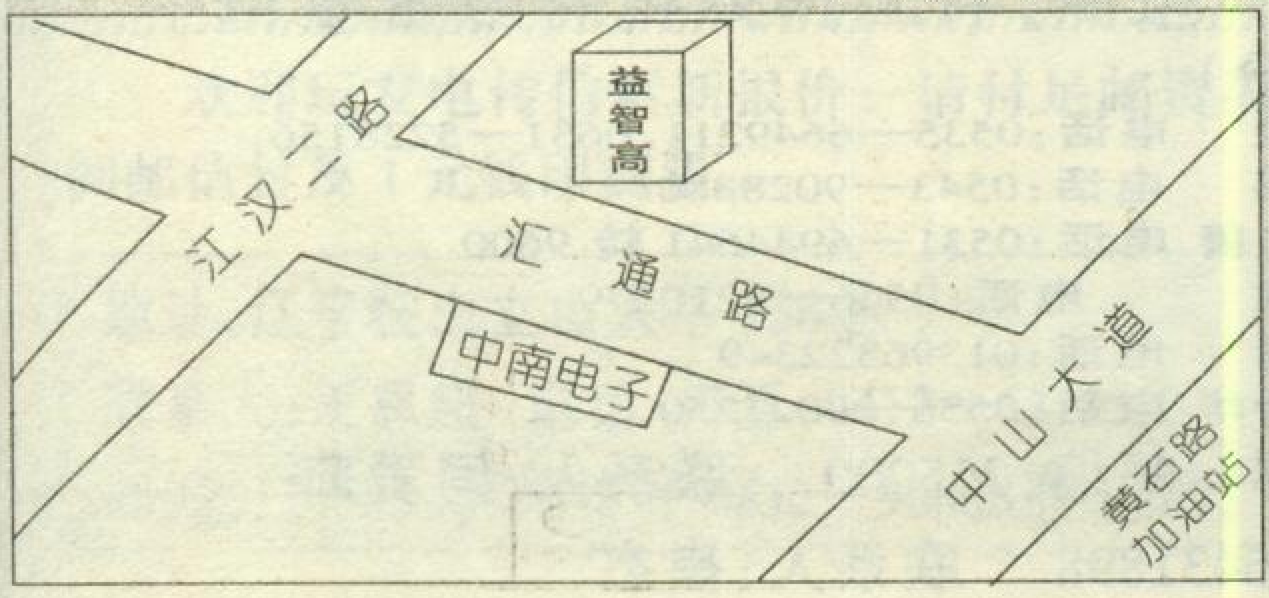
现正在接收新会员。详情请见门前公告，欢迎成为我们的一员。

地址：武汉市江岸区江汉二路 148 号

（中南电子器材公司对面）

电话：027—2840423　1307118334

联系人：姜军　邮编：430014



哈爾濱新时代電子

寒假大酬宾

哈尔滨市新时代游戏专卖店在开业庆典之际，真正让利于顾客，欢迎新老玩友光临惠顾。凡在本店购物可享受多项优惠。

经营范围：批发零售 SS、PS、N64 位机及周边大全，游戏软件。

服务项目：对换 GB 卡、MD 卡

精修各种次世代游戏机

本店经营宗旨：价格合理，信誉第一

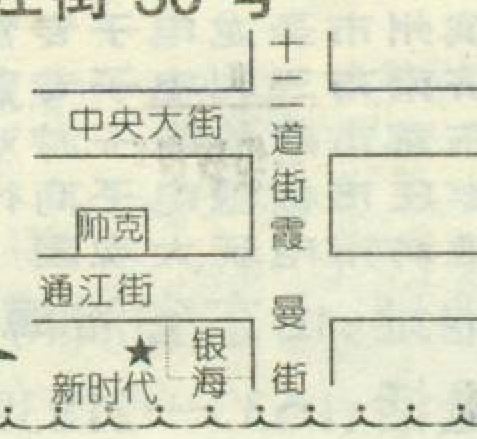
地址：哈尔滨市道里区通江街 30 号

电话：（0451）4688915

邮编：150010

联系人：张强

办理邮购业务



广告

北京金太阳游戏精品店

买的称心，用的放心，玩的开心！

金太阳金卡会员享受金卡会员价：如SS组装枪会员价38元，PS组装记忆卡会员价38元，详情请咨询：64042473

假期主机特别价：（金太阳特别推荐）

世嘉机(台产)	180元	土星机(兰色JVC)	1400元
GB机(万信)	320元	PS机(7000型)	1400元
土星机(白色JVC)	1320元	PS机(1001型)	1450元
		N64位机	1300元

世嘉卡新卡推荐：梦幻模拟战中文版150元；皇帝财宝中文版150元；众神遗产中文版150元；

N64位卡新卡推荐：DOOM 售价980元

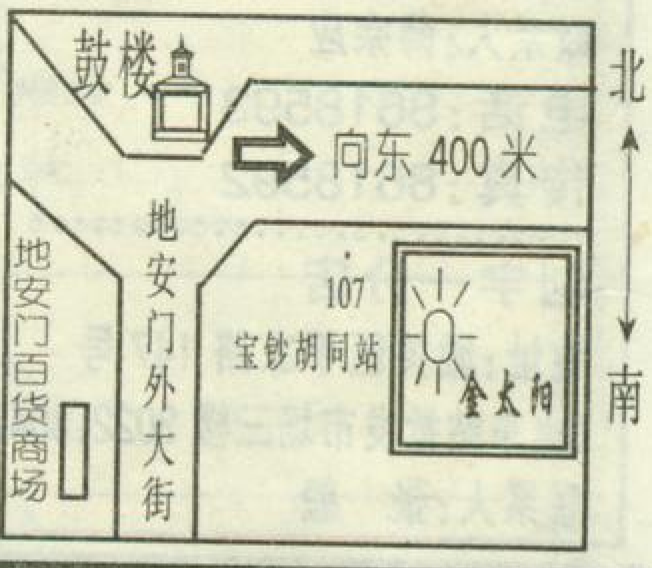
专业维修两大主机：SS机、PS机各类型号

(咨询)电话：(010)64042473　　传真电话：(010)64011395

(邮购)地址：北京市东城区鼓楼东大街136号（收款人）联系人：关小姐　邮政编码：100009

(乘107路电车宝钞胡同站下车向东100米或鼓楼向东400米路南即是)

（邮购请到当地邮电局办理汇款手续，并写清地址姓名，邮编，并在附言栏注明所购商品，如有电话最好注明以便及时通知邮购情况）。



山东永兴游戏专营部

日本世嘉土星机山东总代理，愿与您共创游戏新天地

本部专业批发、零售：土星(SS)、索尼(PS)、N64及世嘉超任机、GG、GB手掌机及各主机对应光碟、卡带和周边产品，同时办理邮购业务，所售(邮)商品保证良好的售后服务。

本部继续诚招各地连锁经销商，建立真诚合作关系，共创一番宏伟事业，本部开设维修业务(次世代主机)为您免费排除小故障。

因广告时差主机价格请来电来函咨询

SS原装记忆卡	230	20	SS组装枪	60	30	PS、SS、N64三用方向盘	450	150
SS4M加速卡	130	20	SS原装六分插	230	30	PS VCD电影卡	750	50
SS原装台柄	300	80	SS原装VCD卡	880	20	超任透明手柄	70	20
SS原装手柄	100	20	SS组装VCD卡	650	20	超任AV线	25	15
SS原装透明手柄	80	20	SS原装(JVC)光头	280	15	SS、PS、S端子线	25	15
SS组装手柄	30	20	SS原装(三洋)光头	270	15	三用AV分插器	70	20
SS原装3D手柄	210	30	PS原装光头	320	15	SS、PS、AV线(原装)	100	20
SS原装遥控手柄(单只)	280	30	PS、SS专用制转(N—P)	60	20	世嘉六键小手柄	10	15
(PS、SS)原装RPG、SLG手柄	230	20	PS原装记忆卡	140	15	世嘉Ⅱ代视频盒	25	15
(PS、SS)液晶记忆手柄	230	20	PS原装手柄	90	20	世嘉电源	20	15
(PS、SS)两用枪	120	30	PS组装手柄	30	20	超任双线火牛(美版)	50	20
SS原装光电枪	190	30	PS组装台柄	170	20			

各地区加盟连锁店(部分)

烟台、威海步步高电子专卖店	联系人：赵炎	电话：0535—6649211、0631—5228156
滨州市圣龙电子专营店(大观园一楼)	联系人：张伟	电话：0543—9028880
济南市三利电子专营店	联系人：包杰善	电话：0531—6944641转9600
东营市建华电子游戏机专营店	联系人：郑建	电话：0546—8210379
枣庄市极限电子商行(市中区振兴路)	联系人：张勇	电话：01396322349
维坊市电玩大观园	联系人：郭希华	电话：0536—9021250

地址：山东省淄博市张店人民商场永兴门市部　邮编：255000　联系人：闫爱萍

电话：0533—2183989—4055　批发电话：01396431898　联系人：崔杰

SS 早知有杰缘何必满街跑

热烈庆祝"杰缘电玩批发中心"第三分店成立

从今天开始购物累计满千元、或学生凭学生证消费累计伍百元以上者，均送组装手柄壹个(或任选同等价值产品)。并赠送优惠卡。

大奉送

哈尔滨杰缘电玩批发中心

98'假期

好消息 新到原装"格斗快打"手柄 优惠8折

天缘电玩批发中心·杰缘电玩批发中心·透笼电玩零售店

大量现货

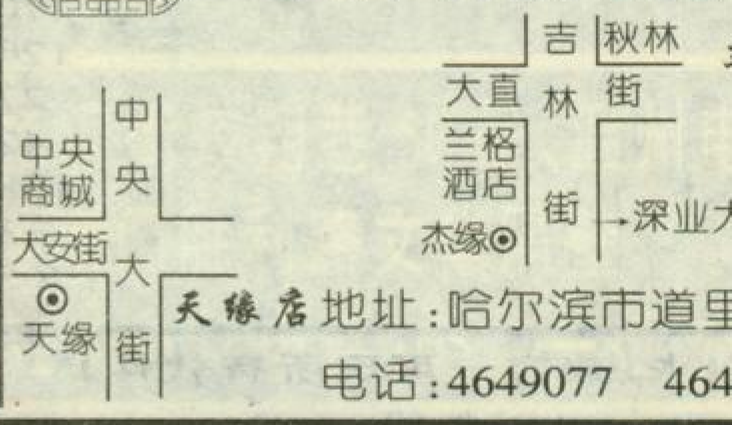
从"天缘"到"杰缘"都是游戏的"天"堂，玩友的乐"缘"，让玩友买的称心、用的放心、玩的开心。

长期批发

早来"杰缘" 省钱 ＊专营 各类家用游戏机及周边设备

晚来"杰缘"多花钱 ＊专业 维修游戏机及改街机

不来"杰缘"更费钱 ＊专心 对玩友热情指导服务



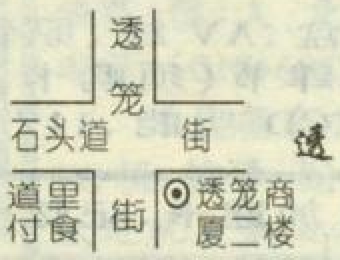
杰缘总店地址：哈尔滨市南岗区吉林街41号

电话：(0451)3602832 3602831

诚征各地经销商

天缘店地址：哈尔滨市道里区大安街26号

电话：4649077 4649717



透笼店地址：透笼批发商厦二楼2368号

传呼：2323126—3677

PS 早知有天缘何必到？！

鞍山益友邮购部

特价批发零售：8位文字卡

16位世嘉卡

超任磁碟百张起2.6元、纸目3元、邮费10元

多种牌号29彩电1800元

此电视为二手N制110V电压适用于音乐厅、影视厅及游戏厅营业用

学习用486/100/4M仅售1600元

此电脑为学生或初学者过渡期使用备有多种兼容机可根据您的需要配置质量可靠，代办托运。

平价零售各种游戏机配件、周边

欢迎玩友电传信索新报价：请付足邮资的回邮信封及1元钱印刷费。

地址：辽宁鞍山立山太平158栋9号

联系人：王恩超 电话/传真：0412—6411210

邮编：114033 异地传呼 0412—96808 传 22891

南京 阿童木

店庆十周年大酬宾

本店为华东地区老牌游戏机专营店，十年来坚持质量第一，客户至上，服务满意为宗旨，使《阿童木》在本地区游戏机业内，成为质量与信誉的保证，在本店庆十周年之际，特向各位新老客户以成本价提供如下商品：

索尼(PS)1001(型)	原(组)记忆卡、制转、双用枪
索尼(PS)5001(型)	3D震动手柄、金手指卡、120区记忆卡
索尼(PS)5502(型)	(原)60区记忆卡 VCD电影解码卡2.0
SEGA土星(老光头)	原(组)记忆卡、制转、双用枪
SEGA土星(新光头)	金手指四合一卡、加速卡(Ⅰ代Ⅱ代)
	VCD电影解码卡2.0

超任机 全部超任配件 超任博士7光盘机

本店所售商品均实行"三包"。

修理各种光碟机、超任机，非重大问题立等可取。为游戏机用户提供改机与免费咨询服务。

地址：南京市北京西路2号(阿童木游戏机店)

(鼓楼公园旁、11路车站向西20米)



电话：(025)3322354 BP：(025)126(127)—4228

126(127)2213998(中文) 手机：1395171198

联系人：王先生 李小姐

南京兴达游戏机专卖店

连锁店

恭贺南京兴达城北总店新春之际隆重开业！

本店是华东地区具有一定规模的批发、零售专营店，集十年以上的经验，一流的售后服务，极佳的货源及特优的价格。城北总店营业面积达80多平米，备货充足，实力雄厚，商品多元化，专业维修各类主机，实行咨询·销售·保修一条龙服务，并开辟专门场地，免费供玩家交流、切磋，使您无论是零售或批发都会得到在别家得不到的优惠。南京兴达是您永远不会错的选择。

城北总店地址：南京中央门南京商厦正门对面，立交桥下。（世家店向西100米）

联系电话：025—5518959

游戏机

原装世家土星（原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书）	1250 元
索尼 PS 机（原装手柄 .AV、电源线，可直读、原装碟 + 附中文说明书）	1400 元
索尼 PS 机 7000 型（原装振动手柄、AV 线、电源线，可直读 + 附中文说明书等）	1600 元
原装博士 7 代 + 美版（N 制）+ 双原装手柄 + 双电源（原装）	1700 元
博士 7 代专用光碟机 + 5 张光碟至新款节目	1200 元
进口世家 II 型机（双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘）	270 元
迷你型超薄 GB 手掌机（须购卡）	420 元
任天堂 N64 机（原装手柄、电源盒、AV 线、原装卡一盘、记忆卡等）	1580 元
任天堂 G.B 手掌机 + 原装电池肆节（须购卡）	330 元
N64 光碟机（128 兆内存，内置 VCD 功能、117 个节目光碟）	2650 元

游戏配件

土星 2 代 4 合 1 全功能卡（16M 加速卡、记忆卡、金手指、密码卡、兼容卡可玩所有软件）

土星组装手柄	50 元	万用大制转	160 元	GB 对打线	30 元
土星原装手柄	100 元	PS 记忆卡（原）	120 元	GB 手柄	15 元
土星原装记忆卡	180 元	PS 机 RGB 线	50 元	PS、SS 对战线	50 元
土星 16M 记忆卡	200 元	PS 原装手柄	100 元	土星加速卡 8M	60 元
土星 64M 记忆卡	290 元	PS 组装手柄	50 元	土星加速卡 16M	110 元
土星枪（原）	120 元	PS 原装制转	90 元	土星方向盘（原）	350 元
土星电影卡 2.0 版	580 元	PS 机 S 端子线	50 元	世嘉 6 健小手柄	25 元
土星制转	90 元	GB 放大镜	30 元	土星光驱	260 元
土星 RGB 线	30 元	GB 电源、皮套	各 20 元	PS 光驱	260 元
土星大摇杆	190 元	PS、SS 遥控手柄	160 元	PS 大摇杆	210 元

优质高密 1.44M 彩盘（进口），每片 1.70 元（50 片起售）。代客拷贝超任游戏每片 1 元，超任目录 5 元，承接土星、PS 改机业务，可直读碟。☆新到几百种土星、PS 新款光碟游戏，保证低价，5 张起邮。现备有详细目录，请函索或电询。电话：025-5612618（传真）。为了提高速度，请写好回信名址，贴足邮票即寄。

售后服务

本部所售 *PS*、土星机均保证日本正宗原装、附中文说明书，并可以免费保修三个月（须办理保修手续）。专门维修 *PS*、土星主机、光驱、配件齐全，信誉至上。

地址



开业优惠

兴达店：9:00—20:00
南京市夫子庙瞻园路，来燕桥 2 号亭
电话：025—2248772
范女士

世家店：9:00—19:00
南京市中央门韶山路 104——25 号（南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道）
电话：025-5612618
陈先生　徐小姐

洪武店 9:00—22:00
南京市洪武路 94 号（中山电子城对面，金贸大厦旁）
电话：025—4407786 转 1 号分机
浦国华

兴达鼓楼店 9:00—10:30
南京中央路 30 号—9
电话：025—3605005

邮购部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉　邮编：210001　查询电话：025-5612618（传真）

批发热线：025－9048562　025－3605005　范先生　传真：025－3605005　BP：025－996 呼 9048562（中文）

注：以上价格不含邮费。由于广告定稿时间限制，可能会和当时售价有出入，以电询为准。

本部以华东地区特优价批发土星、PS 等次世代游戏机配件软件，欢迎来人、来电洽询。电话：*025—5612618*

买次世代机　　到次世代店

温州次世代

日本高科技休闲游戏店

主营：土星(白色、黑色、JVC)
索尼(欧版、美版、日版)
N64 等次世代机种及周边配件并常备四百余种软件及攻略供你选择。

兼营：任天堂手掌机(GB)、世嘉五代机(MD)及世嘉五代手掌机，并提供 GB 卡、MD 卡换卡服务(10 元 + 差价)

本店由索尼维修站专业技师提供免费保修六个月服务并赠送中文说明书。

地址：信河街蛟翔巷 50 号、温州电脑市场 136
小南门胜利路文华隔壁
邮编：325000　电话：0577—8217812　张磊

天天 游戏专卖

水浒(中文)	195	三国Ⅲ + 格斗Ⅲ(中文)	110
吞食天地Ⅲ(中文)	195	三国Ⅲ + 斩(中文)	120
太空战士(中文)	170	三国Ⅰ + Ⅱ(中文 + 日文)	105
封神榜(中文)	195	三国Ⅲ + 棒球	90
新乞丐王子(中文)	185	三国 2 合 1	135
阿 Q 连环泡(中文)	140	新超级大战	110
大航海Ⅱ(中文)	130	太阁立志传	120
大航海Ⅱ	85	王者雄狮(中文)	105
大富翁(中文)	130	忍者武雷	90
悟空外传(中文)	105	新创世纪	100
亚瑟传说(中文)	120	特殊部队 357	85
石中剑	140	梦幻之星 4	70
梦幻争霸	95	英雄传说	75
梦幻模拟Ⅱ	85	信长野望霸王传(中文)	150
光之继承者	95	信长野望	135
光明十字军	85	太平记	65
战斗传说	95	沙丘魔堡	60
众神遗乡	85	模拟公园	60
圣战风云	125	风中奇缘	70
古代封印	90	A 列车	45
皇帝财宝	100	世嘉Ⅱ代机(双制)	240
三国Ⅰ	85	世嘉Ⅱ代机(单制)	200
三国Ⅱ(中文)	130	**邮费：卡 15/盘，机 50/盘。**	

邮购地址：北京市东城区东直门内大街 149 号
邮编：100007　联系人：汤卫民、田小姐
收款(信)人：北京天天游戏专卖店
电话：(010)69523417、1381018650



本店备有大量价格低廉的土星、索尼、GB、FC 机、软件、配件。
欢迎玩友来函索取价目表(附写清地址、贴足邮票的信封)。

北京经诚博大游戏王国

尊敬的广大电玩友敬请注意：北新桥总店为扩大营业规模，喜迁新址，现已迁至原地址十字路口西 20 米，107 路电车北新桥站北侧即是。更名为《天安游戏王国》。一切经营项目不变，邮购地址改为：北京市东城区交道口东大街 31 号　邮编：100007
联系人：褚振亮　电话：(010)64338912，一切事项请与以上地址联系。
好消息：新址开业之际，本店实行买 SS、PS 软件赠送软件活动，并提供游戏攻关秘技参阅。
会员信息：本店已拥有 SS、PS、PC 会员 810 多名，为答谢众多会员对我们的支持，春节期间，我们为每位会员免费赠新软件 1 张，应广大会员提议，为每位会员赠送各种攻关秘技。同时欢迎新电玩友入会，具体入会方法，欢迎来电来信咨询，软件数百种，并可交换。同时希望每一位会员为本店多提宝贵意见，以便我们为大家做得更好！
二手货市场：无论在哪买的 GB、MD、FC 卡及光盘均可在本店交换，若在本店邮购卡一盘，即为本店会员，便可在本店免费交换，永远享受买卡的优惠价格。另大量回收各种游戏机卡及光盘。

新春之际为答谢新老顾客对本店 3 年多来的关心与支持，所有商品特价大酬宾。

次世代	土星 SS(原装直读)1220 元	SS 手柄 28 元	SS 黑透明手柄 45 元	SS 制转 65 元	SS 加速卡 68 元	SS 记忆卡 98 元
	索尼 PS(原装直读)1450 元	SS 光头(JVC)280 元	SS 电影卡 650 元	SS 光枪 60 元	通用电源 40 元	SS5 合 1 180 元
	索尼 PS(7000 型直读)1600 元	PS 手柄 30 元	PS 制转 68 元	PS 记忆卡 68 元	PS 记忆卡(透明)125 元	PS 光头(原装) 350 元
		PS 电影卡 800 元	主机邮费 100 元/台	配件 15 元/个		

GB 卡价目表	15 合 1(文卡大全)(王国物语 + 银河战士 + 魔界塔士)	170	11 合 1(口袋妖怪 + 养鸡物语 + 月影村怪物)	180	14 合 1(吞食天地 + 天使之翼 + 阿雷沙)	135
	14 合 1(文卡大全)(大金钢 2 + 吞食天地 + 女神转生)	160	11 合 1(口袋妖怪 + 第一次)	168	8 合 1(第二次中文 + 鸡仔 8 合 1 + 太空战士)	188
	12 合 1(口袋妖怪 + 海陆空大战 + 养鸡物语)	180	13 合 1(第四次中文 + 女神转生 2 + 火烧赤壁)	165	9 合 1(97FIFA + 地球虫 + 风中奇缘)	118
	12 合 1(第四次机器人中文 + 口袋妖怪 + 魔法阵 2)	168	10 合 1(口袋妖怪 + 太空 3 + 圣剑传说)	180	21 合 1(真 96 格斗 + 侍魂 3 + 食鬼)	135
	26 合 1(真 96 格斗王 + 斩红狼 + 街霸 2)	158	15 合 1(真 96 格斗 + 幽白 3 + 饿狼 2)	135	8 合 1(坦克 + 太空侵略 + 麻将)	75

GB 单卡	第二次机器人(中文)85 元，口袋妖怪 68 元，96 格斗王 68 元，三国中文、斩红狼、吞食天地、斗神传、饿狼 2 等等一律 65 元。 GB 原装机 385 元(送 8 合 1 卡，四节电池) 配件：皮套 20 元、放大镜 25 元、电源 15 元、手柄 15 元、对打线 25 元、扩音器 35 元。 GB 超薄机 498 元(送 8 合 1 卡，电池) 配件：皮套 20 元、放大镜 28 元、电源 20 元、手柄 16 元，主机邮费 40 元/台，配件 15 元/个。

任天堂 FC 全中文卡	三国英杰传	110	水浒(非光荣)	115	魔道士阴谋	115	外星战士Ⅱ	110	基督山恩仇记	110
	战国群雄传	110	龙珠英雄	110	上海大亨	110	三十六计	110	封神榜	85
	魔域英雄传	115	地道战	110	银河时代	115	爆笑三国志	115	重装机兵	75
	林则徐禁烟	110	三国Ⅲ	110	三国忠列传	115	楚汉争霸	110	吞食天地Ⅲ	85
	绝代英雄	110	勇者斗恶龙Ⅴ	110	大富翁	115	创世纪英雄	110	第二次机器人大战	90
	争霸世纪	110	疯狂鸡蛋仔	110	决战太平洋	115	拯救世纪	110	第四次机器人大战	115

世嘉 MD 卡	吞食天地 3(中文)	170	封神榜(中文)	160	3 合 1 或 4 合 1 任意组合(足球、西部手枪、兔宝宝、追踪赛车、外星战将、坦克、战斧 2、格斗 3 人组、机械战警 3、NBA 篮球、音速、雷鸟、蝙蝠侠、异形 3、天使之翼、冲破火网、忍 3、赌城、空牙、摩罗哥赛车、鲛鲛鲛)一律 65 元，邮购其它卡请参照北京市场较低的价格即是本店价格。
	光明与黑暗(中文)	115	水浒(中文)	165	
	三国Ⅲ + 信长(中文)	110	三国Ⅲ(中文)	80	

周边	世嘉Ⅱ型机(台产 N—P 制)235 元(赠卡一盘) 六键手柄 15 元 电源(10V)30 元，视频转换盒 15 元，主机邮费 60 元/台，配件 10 元/个。

以上 GB、MD、FC 卡邮费 15 元/盘，欢迎来信来电索取各种目录，凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。
来信或汇款请寄：北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编：100007　咨询服务热线：(010)64338912
北新桥门市地址：乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车，绿灯西 20 米，107 站北侧即是。
酒仙桥门市地址：乘 401、402、408、413 路公汽到酒仙桥商场下车燕山商场斜对面即是。

UN 游戏快递

特别介绍:	
GB 套机(GB 机+皮套+电源+放大镜+手柄)	450 元(含邮费)
八位金手指解密卡	35 元
八位游戏机+枪+卡	70 元 邮费 15 元
原装彩色液晶手掌机(用普通世嘉卡)	730 元 邮资 30 元

GB 卡

GB 机(原装)325 元/台,邮资 15 元/台　GB 卡邮资 15 元/片,30 元/三片以上　单卡 **第四次机器人大战(中文版),鸡蛋仔俱乐部(原装)一律 88 元**

14＊1(大金刚 2、第二次机械人大战、三国中文版、J 联盟、圣剑传说、隐忍、吞食天地、信长野望、复活邪神、女神转生外传Ⅱ、魔法阵、金货玛莉 2、超级玛莉 5 等)	160 元
8 合 1(第二次机械人大战中文版、GB 宠物蛋、三国志中文版、太空战士续集、圣剑传说、鸡仔 8 合 1、信长野望)	148 元
13 合 1(斩红郎、第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z 等)	120 元
10 合 1(斩红郎、信长野望、第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z 等)	120 元
9 合 1(第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z、信长野望等)	120 元
10＊1(口袋怪兽、96 格斗王、月影村的怪物、太空战士 3、萨尔达传说、第二次机械人大战、圣剑传说、洛克人 5、三国中文版、魔法骑士 2	160 元
8＊1(大金钢、卡比之星、信长野望、魔法骑士、复活邪神、BIG 足球)	105 元
8＊1(三国中文版、吞食天地、第一次机械人大战、J 联盟、龟 3)	105 元
12＊1(三国中文版、第二次机械人、95 格斗王、J 联盟、隐忍 5 代)	105 元
10＊1(斩红郎、95 格斗王、饿狼传说 2、快打旋风 2、英雄榜 2)	150 元
11＊1(斩红郎、95 格斗王、乱马 1/2 Ⅲ、蜡笔小新Ⅳ、米老鼠 5)	95 元
11＊1(斩红郎、J 联盟、灌篮高手 2、魂斗罗 2、花式撞球)	98 元
8＊1(斩红郎、第二次机械人、幽游白书 4、乱马 1/2、无赖战士)	105 元
19＊1(斩红郎、饿狼传说、97FIFA、F15 战机、麻雀)	105 元
15＊1(斩红郎、饿狼传说、洛克人 3、美少女、魂斗罗 6)	105 元
6＊1(B)(宏物鸡仔、口袋怪兽、太空战士Ⅱ、女神诞生Ⅱ、圣剑传说、三国志(中文)	148 元
11＊1(B)(宠物鸡仔、口袋怪兽、第二次机器人、大金刚Ⅱ、月影村怪物、阿雷沙 3、隐忍者 5 代、玛莉兄弟Ⅱ代、避邪除妖、信长野望、N64 超级玛莉兄弟)	168 元
12＊1(F)(陆海空大战、宠物蛋、口袋怪兽、月影村之怪物、四驱小子、吞食天地、鬼太郎、三国志(中文)、希望之剑、勇者传说、创世纪外传、领土模拟战)	168 元
11＊1(E)(第四次机器人(中文版)、校园 OK、四驱小子、大战争、第一次机器人)	140 元
13＊1(E)(第四次机器人(中文版)、四驱小子、三国志(中文)、女神转生 2、信长野望)	140 元
12＊1(E)(第四次机器人(中文)、口袋怪兽、魔法阵 2、大战争、第二次机器人、信长野望)	140 元
17＊1('96 格斗王、大金刚 3、玛莉兄弟 6、玛莉兄弟 4)	105 元
24＊1(B)(96 格斗王、95 实况足球、幽游白书 4、叮当 2、小新)	110 元
21＊1(A02)(96 格斗王、斩红郎、玛莉 4 代、剑勇传说、格斗龙珠、小新 5)	110 元
21＊1(A03)(96 格斗王、斩红郎、悟空传、叮当 2、玛莉 4)	110 元

GB 单卡一律 58 元(不含邮资)

四驱小子	口袋怪兽	96 格斗王	校园 OK
月影村怪物	第二次机器人	96NBA	篮球飞人
97FIFA	三国志(中文)	侍魂	斩红郎
95 格斗	饿狼传说	斗神传	

迪尼斯大全 25 合 1(32M)

狮子王	侏罗纪	阿拉丁	兔宝宝
松鼠大战	菲利猫	动物乐园	唐老鸭

148 元

世嘉卡

世嘉机Ⅱ 180 元/台　随机配三卡 380 元/套　世嘉机Ⅱ(原装国内受权代理)460 元/台
邮资:30 元/台　世嘉卡:15 元/片　30 元/三片以上

水浒传(中文)	172 元	阿 Q 连环泡(中文)	135	封神榜(中文)	162	大富翁(中文)	110
三国 3+信长	112 元	吞食天地 3(中文)	172	信长霸王传(中文)	132	武将风云录(中文)	140
古代封印	73	大航海时代 2	73	众神遗产	78	梦幻模拟战 2	70

8 位卡价目:

		圣火徽章Ⅲ	110 元	萨尔史传说	55 元	南北战争	70 元
		黄金组合四	150 元	萨尔达-中文版	65 元	水浒传	70 元
半熟英雄	50 元	世纪大战	75 元	魔神英雄	55 元	英雄战记	85 元
半熟英雄	56 元	荆轲新传-中文版	60 元	成吉思汗	70 元	太空战士Ⅰ	65 元
SD 机动战士	90 元	恐龙斗士Ⅰ	65 元	重装机兵-中文版	80 元	太空战士Ⅱ	65 元
三国志Ⅱ	80 元	恐龙斗士Ⅱ	65 元	第二次机械人-中文版	75 元	太空战士Ⅰ+Ⅱ	95 元
三国志Ⅲ	60 元	吞食天地Ⅰ	70 元	圣火烈传	50 元	太空战士Ⅲ	90 元
三国志Ⅴ	70 元	吞食天地Ⅱ	80 元	勇者斗恶龙Ⅲ	75 元	封神榜-中文版	75 元
元朝秘史	75 元	铁拳对钢拳	90 元	勇者斗恶龙Ⅳ	80 元	第四次	80 元
圣火徽章	75 元	帝国战记	70 元	里见八犬传	70 元	吞食天地Ⅲ	80 元
圣火徽章Ⅱ	90 元	钢弹物语三	90 元	不如归	70 元		

PS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装索尼手柄	70	15
组装索尼手柄	25	15
原装记忆卡	120	15
索尼记忆卡 15BLOCK	50	15
索尼记忆卡 120BLOCK	150	15
索尼金手指	65	15
索尼无线手掣(二对一)	170	15
索尼 VCD 电影卡	640	30
索尼制转器	55	15
化解危机枪	300	15
索尼枪	60	15

SS 机附件	价格	邮资
大型金属摇杆	180	30
原装土星手柄	70	15
组装土星手柄	25	15
16M 记忆卡	100	15
8M 记忆卡	85	15
SS VCD 电影卡	540	15
SS 加速卡	80	15
SS 无线手掣(二对一)	170	15
SS 制转器	55	15
SS 枪	60	15
SS 原装枪	200	30
原装方向盘	320	50

综合附件	价格	邮资
N64 机(赠一卡)	1380	100
N64 光碟机(赠金碟)	2480	100
N64 原装记忆卡	140	10
土星 JVC 光头	220	20
土星三洋光头	220	20
索尼光头	220	20
土星、索尼两用冲锋枪	190	30
土星、索尼 N64 三用方向盘	420	50
索尼方向盘	330	50
土星四合一卡(加速、记忆)	130	20
土星 必杀记忆手柄	220	20
索尼必杀记忆手柄	220	20
土星、索尼对打线	50	20

邮购地址:天津市和平区多伦道 169 号(甘肃路交口院内)　邮编:300020
收款(信)人:天津市工商科技联合开发部　电话:(022)27302546
天津东方商厦五楼儿童大世界"智慧王国"(南开区西南角)
沈阳沈河区小北关街 96 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话:(024)8855596
北京星光照　海淀大柳树路 17 号　010-62242821 经　联系人:张先生
广州联系人:白卫民　电话:01393066421　020-81586354(宅)

可供软件:公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种,价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

●本地玩友以门市当日报价为准

沈阳·小陆游戏专营店

品种全 质量优 价格廉

★本店专营：N64、土星 SS、索尼 PS、世嘉 MD、GB 手掌机及各机种周边设备、配件、卡带、软件等。

★特别推荐：十六位彩色世嘉手掌机。台湾原装，高亮度、高解像度，可外接普通手柄双打，可接电视机，使用普通世嘉卡，兼容性优良。

★专业维修：次世代机激光头、电源板。

★本店备有方向盘，光线枪，大摇杆等多种外设以及 GB 机全套配件，品种齐备，竭诚为广大商家、玩友提供一流服务。面向全国办理邮购，欢迎函电查询，来信请付回邮信封，并注明所需资料内容。

地址：沈阳市铁西区南八中路 78 号（中国家具城西行 800 米 601 路公汽保工街车站即是）
电话：024—5850632 5846204（晚 21:00 时后）
邮编：110023 联系人：陆红疆

杭州亚洲计算机软件技术有限公司

老牌电子游戏专卖店 货源充足 货真价实 兼办租借
电玩迷俱乐部会员卡 限额发放 合同保障 代办邮寄

甲种卡：凭信用金陆仟元办理，每年可领取全新土星或索尼机壹台，型号自选，用后归己，到期全额退还信用金。

乙方种：凭信用金壹仟元办理，每月可领取全新土星或索尼碟片贰张，内容不限，用后归己，到期全额退还信用金。

专卖店地址：上海陕西南路 380 号艺宫文化用品商店
杭州文晖路 381 号武林门电器市场 2268 室
（请认准 2268，以免吃亏）

港の霸新一代街机管理器买得放心用得称心八大理由无可比拟

①3 分钟用新碟②节目不限，独创 60% 计次不用 IC 卡③新机即出即用④屏幕直观调难度⑤升级便利⑥枪机方向盘即插即用⑦一年包换⑧零售仅 650 元

二手货街机管理器以旧换新。下列品牌收购价 300 元：创一、金脑 97、圣嘉 2000、承益、UN、华宇、街皇、雄英及本公司早期产品，其它品牌收购价 200 元。补差价调换可玩无限节目，新碟即出即用的港の霸新一代街机管理器。

联系地址：杭州文晖路 381 号武林门电器市场 2268 室
联系人：谭启仁 邮编：310005
联系电话：(0571)8381031 传真：(0571)6401743

山西太原

前卫 GAME 馆

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

◎低价发售土星、PS、超任
◎现货供应 SNK 主机及特新软件
◎提供数百种游戏软件及攻略资料
◎专业维修次世代主机、配件

常备软件数百种，敬请垂询
来 信 必 复

总店：山西太原新建路 35 号 邮编：030002
电话：(0351)4063902 联系人：李 梅
分店：山西太原解放路 282 号 邮编：030009
电话：(0351)3091915 联系人：霍鸣山
批发：(0351)9088560 传真：(0351)4063902

湖南省郴州市奋斗乐商行

新年之际，本商行所经营之机种及对应软件将以低价格回报广大玩友的长期厚爱。

日本原装：

日本原装	索尼机 7000 型（配件齐全）	1300 元/台
	索尼机 5501 型（配件齐全，加送原装碟二张）	1460 元/台
	索尼机 5502 型（N.P 制，内置 220V 电源，配件齐全，加送原装碟二张）	1430 元/台
	土星机（内置 220V 电源，老光头，配件齐全，加送原装碟二张）	1360 元/台
	N64 位机（配件齐全，加送原装卡、原装手柄、记忆卡）	1650 元/台

以上机种邮费，特快：180 元 快件：150 元 普邮：80 元

机 种	价 格	邮费（特快）	快件	普邮
GB 机	310 元/台	80 元	50 元	20 元
GB 机（超薄）	400 元/台	70 元	40 元	15 元
世嘉 I 型机（台产）	210 元/台	150 元	120 元	60 元
世嘉 II 型机（台产）	180 元/台	150 元	120 元	60 元
世嘉 16 位彩色手掌机	750 元/台	80 元	60 元	40 元

本商行 PS、SS 软件保证特新、特快、价格特惠。GB 卡、16 位世嘉卡、8 位机文字卡备有大量品种。

注意：原会员制度不变，继续吸纳新会员，具体入会方法及本商行机种配件、软件详细资料、价格表请自备回邮信封、邮票来函索取。

另：本商行根据市场行情随时下调价格，请玩友邮购前先来电话垂询为妥!!!

奋斗乐商行地址：湖南省郴州市解放路 93 号 邮编：423000
垂询电话：0735—2263867 伍斌 0735—2236258（夜）吴志坚

深圳新嘉(圣嘉)实业有限公司　正式成立

圣嘉从1992年6月1日起开始创业,时光飞逝,不知不觉至今已有5年。在这5年里,圣嘉人不知熬了数不清的多少个白天黑夜,推出了一个又一个的尖端产品。"要不就不做,要做就做一流的!",正是这条永恒不变的信念,驱使圣嘉人始终一直在中国游戏界的前沿,为中国游戏界树立了一个又一个的里程碑!

当成熟、稳定的圣嘉2000® Ⅱ代光碟电脑板正式推出之际,深圳新嘉(圣嘉)实业有限公司同时正式宣布成立,标志着圣嘉企业从此迈进了一个全新的发展阶段,圣嘉人将会在这新的起跑点上继续发展壮大,立足中国,走向世界,一定要创出一个属于中国人的名牌!(圣嘉2000® 万能光碟电脑板已取得中国专利,所有本公司独创的专利技术均受法律严密保护,仿冒必究!!)

在这数码信息时代,圣嘉公司当然不会落伍,本公司的HOME PAGE将于1998年初完全开通,为全世界所有的发烧友提供新的游戏资讯及精品软件(100% FREE DOWNLOAD!),新的开机卡程式也放在网上,您可第一时间下载升级,保证快人一步!

现本公司除了光碟电脑板产品部外,还成立了光碟游戏机配件部,专业生产土星、索尼、N64的配件如记忆卡、密码卡、加速卡、金手指4合1等产品,实行多元化发展。在这新的一年里,希望您能把握机会,加入我们的连锁网络,共创未来!

要不就不做,要做就做一流的!这就是圣嘉2000®,不一样的圣嘉2000®!! 全国率先推出完美枪机11合1:VR特警1+VR特警2+基地51+妖霸天下(SS、PS)+化解危机+终极暴力(SS、PS)+轰天炮Ⅰ+轰天炮Ⅱ+1944铁之记忆……

****

深圳新嘉(圣嘉)实业有限公司
XINGA CO.LTD.SHEN ZHEN CHINA
总公司办事处:(518031)深圳市红岭南路1045号红岭大厦二栋16楼D座
总经理:苏永东(手机:0—1392948628)　业务:邱伟荣
联系热线:(0755)2242422、(0755)2242292　传真:(0755)2062169
E-MAIL:seega@nenpub.szptt.net.cn
各地办事处:广州涂国保(020—86513826)、成都孙侃(028—3361193)、北京孟健康(010—64298943)、哈尔滨国强(0451—4681882)

圣嘉2000® 110合1　开机卡节目单

01 梦游美国2	/赛车
02 VR战士2	/立体对打
03 少年街霸2	/对打
04 虎胆龙威	/立体过关
05 VR特警2	/枪机
06 格斗之蛇	/立体对打
07 战国风云	/飞机
08 基地51	/枪机
09 越南战争	/过关
10 苍穹红莲队	/飞机
11 VR特警Ⅰ	/枪机
12 妖霸天下	/枪机
13 TT摩托车	/赛车
14 世嘉拉力赛2	/赛车
15 格斗王96	/对打
16 豪血寺3	/对打
17 空中之虎	/立体飞机
18 X—超人	/对打
19 真人快打3&4	/对打
20 水浒演武Ⅱ	/对打
21 魔域幽灵	/对打
22 DX格斗家	/立体对打
23 东京番外地	/立体对打
24 花小路大作战	/过关
25 雷霆战机V	/飞机
26 湾岸赛车Ⅱ	/赛车
27 冲破火网Ⅱ	/飞机
28 铁甲飞龙Ⅱ	/过关
29 泡泡龙Ⅲ	/射波
30 滑雪TRIX	/运动
31 梦精灵·冬季版	/过关
32 侍魂四·天草降临	/对打
33 铁拳2	/立体对打
34 刀魂	/立体对打
35 首领蜂	/纵版飞机
36 化解危机	/枪机
37 蝙蝠侠	/过关
38 雷电风暴	/立体飞机
39 1945	/纵版飞机
40 三国无双	/立体对打
41 滑雪	/运动
42 格斗专家Ⅱ	/立体对打
43 星空战士	/立体对打
44 街霸EX	/立体对打
45 警匪枪战1&2	/真人枪机
46 终极杀手	/真人枪机
47 西部牛仔1&2	/真人枪机
48 太空海盗	/真人枪机
49 恶魔战士	/对打
50 雷电DX	/纵版飞机
51 空牙2001	/过关
52 越南战争	/过关
53 太空战斗机外传	/飞机
54* 巴沙根战机	/纵版飞机
55 电梯大战2	/过关
56* 疾风魔法大作战	/纵版飞机
57 超级漫画英雄	/对打
58 街霸方块ⅡX	/方块
59 斗士历史,街机版	/对打
60 火热火热7	/对打
61 终极暴力	/枪机
62 妖霸天下	/枪机
63 超级漫画英雄	/对打
64 再生战机5000	/赛飞机
65 怒,首领蜂	/纵版飞机
66 !生与死	/立体对打
67 紫炎龙	/纵版飞机
68* 太郎丸	/过关
69 海底大战争	/过关
70 VR飞龙之拳	/立体对打
71 斗士本能	/立体对打
72 沙罗曼蛇外传	/飞机
73 终极暴力	/枪机
74* 超级沙罗曼蛇2	/飞机
75 VR对格斗之蛇	/立体对打
76 雷电风暴2	/飞机
77 胜利拉力赛	/赛车
78 轰天炮Ⅰ	/枪机
79 轰天炮Ⅱ	/枪机
80 兽王记	/立体对打
81 格斗力量	/立体过关
82 滑雪2	/运动
83 沙漠坦克	/过关
84 越野电单车	/赛车
85 暴风战机	/飞机
86* 激光战机	/纵版飞机
87* 空牙外传	/纵版飞机
88* 首领蜂	/纵版飞机
89 世嘉雷霆赛车Ⅱ	/赛车
90 超级格斗机械人	/对打
91 X超人对街霸	/对打
92 棉花魔女Ⅱ	/飞机
93 格斗之王	/对打
94 浪客剑心	/对打
95 斗神传Ⅲ	/立体对打
96 星球大战	/立体对打
97 1945	/纵版飞机
98 街霸ⅡX	/对打
99 三国志Ⅱ赤壁之战	/过关
100 饿狼传说4	/对打
101 3D铁板阵	/立体飞机
102 究极虎	/纵版飞机
103 通天阁	/飞机
104 X2战机	/飞机
105 逆鳞弹	/纵版飞机
106 音速战机·特别版	/纵版飞机
107 性感沙罗曼蛇	/飞机
108 金属战机	/飞机
109 1944铁之记忆	/枪机
110 魔鬼电单车	/赛车

四通国际贸易有限公司

STONE

STONE INTERNATIONAL TRADE CO.,LTD.

尊敬的世嘉土星用户：

您好！

您通过不同方式和途径（包括该刊的努力）了解了日本世嘉公司，认识了四通国贸公司代理的世嘉产土星主机、周边设备和软件。您从游戏中得到了满足感和征服感，得到了某种解脱，当然也时而伴随着烦恼。这其中的酸甜苦辣，恐怕只有玩家才能体会到。无论如何，您选择了四通，您选择了世嘉土星，这种自豪感和责任心使我们加倍努力去工作。在广大玩友的直接支持下，我们的销售网络正日趋完善，各地代理和特约经销商也在尽心尽力地实现着各自的目标。

俗话说："树大招风"，自从四通国贸这棵树苗栽在次世代游戏机这块沃土之后，有人浇水，有人松土，有人施肥，有人修枝，这棵树苗在呵护下得以健康成长。正因为她的出现，使得个别既得利益者千方百计阻挠她的壮大；也有个别投机者借着树荫不但要乘凉，还要摘果实。随着时间的推移，这些充其量仅使这棵树小灾小难之后有了更强的免疫力和抵抗力，使之逐渐成长为一株大树。在其发展过程中，大树当然也有各种各样的苦恼，如大树果实的实际成本远远高于非正常渠道的果实（其进口渠道就是两者之间的差距之一），大树并没有得到其一级代理和指定经销商可以从大树得到的庇护（如价格保护）；大树也没有得到每一个行货（相对水货而言）买家可以从大树得到的承诺（如保修承诺）；大树也没有得到……（太多的"也没有得到"）。那么，她为什么在如此条件下还可以坚持到今天呢？是大树的根基——玩家们的支持，是他们的期望，是他们每天大量的鼓励信件，是他们……。所以大树一直坚持着，而且她的根基是牢固的。

四通国贸一直关注着次世代游戏机海内外市场和动态，最近风言风语听到（见到）一些无法确认也无法否认的消息，我们谨用一年多来的成长经历奉送给现在和以后可能会涉及到的任何人或实体：三思而后行。

敝公司现有一批正版软件，均为日本原装产品，保证质量，价格诱人，共有几十种，有兴趣者可来函来电接洽直购。

最后谨借该刊一角祝各位玩家在虎年新春大吉。

地址：北京市海淀大街2号四通大厦5层　　邮编：100080

电话：010—62610155　传真：010—62610154　联系人：左源、王爱红（邮购部）


SUPER REMEMORY CONSOLE & CARD
(SRCC & SRC)
精品出击
功能说明:
1. 魔术机必须配合魔术卡完成备份的功能
2. 可随时抄录游戏节目
3. 玩者可依自己钟爱之节目卡做备份
4. 避免由于节目卡品质不良或玩者使用不当而造成的损失
5. 魔术卡可以反复使用,如同电脑软盘一样
6. 魔术机可自动完成抄录的全过程(30秒…7分钟),并可检测节目卡之容量
魔术卡有以下规格供玩友购买时参考:
① 8BIT CARD:1M,2M,4M,4M(带记忆电池)
② 16BIT CARD:4M,8M,12M,16M,24M,32M。
其中16M,32M带记忆电池。
魔术机/魔术卡
SUPER REMEMORY CONSOLE
PACKING: 10SETS / CTN
DISPLAY
PRINT/CARD
MODE
END
START
16 BIT SLOT SOURCE
16 BIT SLOT DESTINATION
8 BIT SLOT SOURCE
8 BIT SLOT DESTINATION
SUPER REMEMORY CARD: 16 BIT
SUPER REMEMORY CARD: 8 BIT
*AVAILABLE FOR: 1M, 2M, 4M, 4M(B)
KIRBY'S DREAM LAND
本公司同时经营:
16位元游戏机、光枪、摇杆;
32位元游戏机、光枪、摇杆;
加速卡、记忆卡。
欢迎来电垂询!
经销联系:深圳市宇清贸易有限公司电玩部
电话:0755—3601360 手提电话:0755—9180627、9197399
传真:0755—3339702 1392960874
联系人:惠永强、李新省 BP:0755—2288888呼19934
2233000呼8364
地址:深圳市福华一横路15号304室 邮编:518033
诚征各地代理商、经销商,对业绩突出的代理商、经销商将有丰厚回馈!
特别声明:本产品仅供个人合法备份之用,请尊重原著作者之权益。

最近因为有充足的时间，看了“充足”的读者来信。可能因为是年关，各单位都在做总结，许多读者也给97年杂志做了认真的总结。看着一封封重重厚厚的来信，“爱之深”不敢当，“责之切”真是触目惊心。多少有点象三九天一桶桶冰水灌顶，从头脚凉到心里。许多读者批评杂志不求创新，不思进取。从《'94典藏本》、《'95典藏本》、《格斗天书》到年末的《'97增刊》，一本比一本做得好，可杂志却没有长进。一位从第一期就买杂志的“资深”读者尖锐地指出：你们的杂志确实是越来越成熟了。但成熟不等于圆滑，不等于没有朝气，不等于没有创新。那样的成熟只是一种“乡愿”、“市侩”而已。从客观上说，《'97增刊》的编写影响了杂志的质量，《增刊》中一些读者大声叫好的文章，如《动作游戏研究》、《动作RPG研究》、《一世情缘——任天堂红白机动作射击游戏经典回顾》都无法在杂志中重现（这是我们的承诺）。另外几位小编在年末出访香港也分散了一部分精力。但这些都不能成为杂志无进步的借口。我们一贯认为，读者花钱买了你的产品，就有权力说三道四、说东道西、挑肥拣瘦、品头论足。就有权力横挑鼻子竖挑眼。你就有义务虚心听取、认真改正。脱离群众、闭门造车、故步自封，最终的结果是步中国足球的后尘——没戏。

上海的朱立超来信说：“闯关族的家”可谓是所有杂志中最能表达读者心声的园地，是所有杂志中“编读往来”最好的栏目。可为什么总是“虚心接受，屡教不改”？从九四年的“赞不绝口”到九七年的“人人喊打”，其中的问题不言而喻。去年十二月杂志“家”中的“御意见无用”是不是玩世不恭？这好象在声明：不管读者的意见如何，我们稳坐泰山，雷打不动。

谢谢你的批评，用“御意见无用”做栏头是个玩笑，不必做真。廊坊市的董钢，大连的周广达等读者对《'97增刊》中《一世情缘》一文非常喜欢，但对其中《大坦克》与《沙罗曼蛇》的游戏画面出现错误提出批评。这是编辑的疏漏，与作者无关，在此向读者表示歉意。顺便说一下，该文作者R·E·D是目前正就读于清华大学的研究生，这篇文章如此受欢迎出乎我们的意料。怀旧——慢慢地体味过去的美好时光——是现代人不可或缺的享受，许多读者来信也弥漫着着浓浓的怀旧感情。有些人甚至感叹早期的《GAME集中营》和《风景线》影响了一代青少年并创立了一种全新的杂志文风。由《集中营》时代的“不按牌理出牌”到今天的中规中矩，杂志掺杂了太多的“杂质”。

春节寒假到了，许多玩友手里有了压岁钱，请我们推荐游戏机和几本书。如购机，可参看97年第7期的“暑期购机大比拼”，各机种（从16位机到次世代机）性能、优劣都介绍得比较全面，可根据自己的喜好和财力选购，最新价格可参看本期杂志广告。至于游戏方面的图书，我们从实用角度推荐《秘技宝典》和《'97秘技宝典》，但杂志社已无存书。可读性及制作精美，我们首推《'96格斗天书》和《'97增刊》。目前市面已出版的游戏书刊无论从内容、质量、装帧、印刷、价格都无法和这两本书相比，可以称之为“永久典藏”。（注：购买《'97增刊》时请注意：如果彩页小字字迹模糊，翻开封面后左侧书脊处有铁钉的为盗版本，一定不要买。）



98年第一力作《格斗天书3D版》二月中旬全国发行，现已接受邮购。

闯关族的家

我对贵刊最大的不满就是广告。你们的广告真是太“出色”了，几乎可以包揽全国的电玩专卖店了吧。广告之“丰富”，广告之“精彩”，无刊可比。在这方面你们也不失“老大”。相信“最不满意的栏目”一项，一定是广告。读者最不喜欢的栏目，你们却办得最好。

北京 namco

贵刊的九七年合订本我已买到。要说物超所值，没错；但精久保存就不太合适了。

我个人认为，排版时按期排，实在不可取。比起各期杂志来，彩页数减少，而且不方便查找。合订本是为了收藏，如果如此排版，我还不如把六期《电软》收在一块算了。

我建议你们把各期的内容，按类（即论尽江湖、次世代天空、格斗天书……）分开，这样列一个大目录在前面。拿起书，首先映入眼帘，全书有什么也知个大概（不看我也知道），这才像一本书啊！

河北任丘 孟龙

我希望杂志能将《街霸》1代至3代的海报，人物肖像及精典画面以连载方式在彩页上刊登，然后是《拳皇》系列，最后把两部作品中的人物用对 战的姿态拼合在一起做欣赏，这样不很有意思吗？《生化危机》本来我并不关心它，因为只有PS有。但CAPCOM公司做了大好事，将它也移植给SS。我第一次

玩3D游戏，才知道3D游戏真的很棒。不过我只对《铁甲飞龙RPG》、《七之秘馆·战栗的微笑》、《生化危机2》，还有PS上的《合金弹头·燃烧战车》感兴趣，真希望KONAMI公司也能做大好事。另外NEC和SNK搞什么名堂，将《梦战1和2》、《侍魂1、2》移植给PS而不给SS移植，以后会吗？还有SNK为什么在《武士烈传》中的战斗地图上不将敌人显示出来呢？而采用老方法，真是败笔。97年内SS将有不少我喜欢的作品出笼，让我感到开心，不过如果能有我心中的梦幻作品制作，我就更开心了。我真奇怪象以下这么好的体裁，为什么没人给它们做游戏呢？

①铁臂阿童木ACT：可以象洛克人一样，成为阿童木系列，他的动作有跑、蹲、飞、挥拳、将敌人举起砸烂，从空中的冲击拳，屁股上的机关枪，可四面八方射击，在黑暗处眼睛可以照明。第一作开头用动画形式播放阿童木怎样诞生，敌人是《真假阿童木》的故事改编。2是《埃及阴谋团》，3是《热狗兵团》，4……，5……。

②变形金刚S·RPG：用这个形式可表现动画片中众多的人物。总分为四大篇章，以擎天柱、补天士，巨无霸福特，再生擎天柱金刚战神的故事展开，游戏应尽可能将动画片的故事和画面都再现。

③天鹅湖ACT：你们应该看过这个动画片电影吧，它完全可以做成一个游戏，过程自然是动画连接。

④国王与小鸟ACT：用扫烟囱的男孩做主角和国王的密探们作战。2D模式上下移动，在某些地方采用3D模式。《天》、《国》如能做成游戏，游戏性肯定比《狮子王》、《阿拉丁》有意思，迪斯尼为什么忘了它们呢。

⑤洋葱头历险记RPG：这是我小时候所看的一部连环画，是老外的童话，很有趣。里面蔬菜是贫民，水果是贵族，还有小动物，昆虫也被拟人化，故事是洋葱头为了救被抓的父亲展开冒险……

⑥街头快打合集+格斗组怒之铁拳：CAPCOM好象跟SEGA合作的挺好，如能将和《街霸》有关系的街头快打移植给SS就好了。我还奢望CAPCOM能和SEGA合作，推出街头快打Ⅳ代，里面收入《街霸》的一些人物和SEGA的格斗三人组。

⑦街霸VS拳皇：这个游戏如果能出，真是真正的梦幻合作，那怕只有一次也好。　南京　赵辉

无类，有件事我始终想不通，你们编辑部为什么除了杂志（GAME类）以外，什么都不卖呢？看到其它类型的杂志都有符合自己类型的东西可以让读者邮购，我实在是不明白《电软》为什么就不行呢？例如，歌曲类杂志可以邮购歌星的照片、印有歌星图样的T恤，或是杂志吉祥物的徽章等等，为什么《电软》就不能邮购印有×马图样（Q版马）、×龙图样（Q版龙）的商品呢？不卖就不卖嘛，干嘛还要隔三差五的推出例如《×大战》放射灿烂光芒——《周边产品总动员》、《打机总动员之乐趣倍增法》、《玩具总动员之GAME休闲篇》之类让人“口水三千丈”却难以买到的商品，这不是折磨人吗？　西安　雪蕊（女）

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

首先声明，本人是贵刊的热心读者。自从十一期上看到“增刊”的广告之后，被其声势、被其所占版面之大（指广告）所震撼，于是乎翘首以待，度日如年般等到增刊的发行，迫不及待地买一本回来仔细品尝。但尝完之后，却有消化不良的感觉。时至今日已经十日有余，并无好转之意。不得已提起笔来，一吐为快。（吐了就舒服了）

①我不想扼杀各小编为增刊付出的辛苦和汗水，有些话我不想说也不愿意说，但最后还是你们自己说了（这不怪我）。如增刊中编者的话：踌躇良久不知如何下手——太阳底下没有新鲜事（没点子，没素材）

艺术的生命力在于求变求新——因为读者的口味常变常新（找到借口）

为什么会这样，只有一个原因，现在出增刊一类东西不适合了。以前有众多的游戏需要介绍，众多的角色需要了解，正刊来不及介绍，增刊正可以拾遗补缺。但经过这几年的了解，就连霸王丸身上有几块刀疤都了如指掌，何必又出增刊呢？增刊中几乎所有的内容以前都在正刊中见过，又何必改头换面，苦苦上场呢？我真的好累！

②虽然以上我说了很多让小编们伤心的话，但这一切都是出自于对贵刊的信认和爱护，决无贬低之意。起码有一点我可以向天发誓，贵刊的期刊（尤其是今年的，特别指出十一、十二期）在我心目中的地位是如日中天！！！

③不知是谁，噢，对不起，是哪位老大写的“增刊”中的《谁是第一》那篇文章，真是天下第一！如果有机会能跟那位大爷相见，我肯定会与他在“侍魂”中决一死战，用加尔福特的狗把那位大叔的食指咬下来，让他永世不能再编。本人通读了三遍“谁是第一”那篇文章，到最后也没搞明白，他到底想说什么？上篇说SONY的发家史，中篇又说游戏争霸战的由来，下篇却说SONY的战败。最后“未完成的尾声”说：SONY第一。Shit，玩谁呢！

④如果贵刊想给本人“本年度，不，从此之后最不受欢迎人物”桂冠，本人也接受，但有一点我想更正一下，是“最不受欢迎，但以后每期必买”的人物。中国有句古话“爱之越深，恨之越甚”，这也就是本人此刻的心态和现在满腹臭屁的原因吧。　山东省胜利油田　郑义

建议从明年开始，每年除杂志及所出的书外再出一套书，分上下册。上册年中出版，下册年末出版。名字我提议叫《游戏与漫画》。内容主要是展示各游戏大作，精美的人物设定及游戏画面。可以是现在的也可以是过去的。可以是杂志曾介绍过的游戏的补充，也可以是从未介绍过的游戏。换句话说，做这套书最重要的标准就是游戏画面及人物设定一定要漂亮（因为这套书以画为主，以游戏为辅）。另外，对人物及画面设定的画家的介绍也是必不可少的。游戏种类可以是除“格斗”外的所有游戏，象RPG、AVG、ACT等。比如12期介绍的

《异度装甲》、《救火奇兵》、《寄生前夜》、《前线任务 2》等以及前面介绍过的《双界仪》等。自从见到这些游戏的画面及人物设定后即令我魂不守舍，希望能够对它们了解得更多、更重。总之，这套书既是对贵刊所介绍游戏的补充，也算是贵刊对众多漫画读者的一份回报。

吉林通化 何志刚

97 年增刊的形式我想 99% 的人都会喜欢，那独特的不是讲游戏而是讲与游戏有关事情的定位一下子就把我给吸引住了。我想所有的电玩迷面对这样一本从侧面谈游戏的书都会有爱不完的感觉。除了那 1% 没买到书的人。这不是对 97 增刊的吹捧，而确确实实是拿到书后喜悦的想法。

精美的彩页，先不提那几幅美丽的装饰画，仅仅谈乱舞势力 NG 英雄们的变迁，包括了所有我崇拜已久的偶像：特瑞、吉斯、八神、霸王丸……皆从初次亮像到最新之作，使我更深一层的了解了他们（97 刚出，没有加入有情可原）。再加上集结可爱的四十多位游戏女性角色们，使得那几年来时时伴我成长的人物又一次回到我的身边。回想起破关时的喜悦和完成事件时的激动，又一次兴奋不已。

最令人难忘的莫过于书中的游戏产品集合。当时我眼红得又想吐血，又想吃书，究竟在那里才能买到他们呢，真想瞬间移动到日本，将它们统统搬回家。衷心希望国内的游戏代理商多引进一些游戏周边产品，使我们中国的闯关族少一些中日不平等的心理。

北京 千两狂死郎

作为贵刊的铁杆读者，看着《电子游戏软件》从创刊始的幼稚到现在的逐渐成熟，从"集中营"进化为"风景线"（不知是否最终形态），从开始的每期一、二页广告到现在的每期十八、九页广告……我真是感到莫明的喜悦与感慨。遥想当年，要不是那天心血来潮忽逛书摊，用尽身上所有的"铁"（杂志社说法），买了最后一本《GAME 集中营》，我以后的攻关生涯可能不会如此多姿多彩了。我至今仍记得那期封面为《半熟英雄》，第一篇文章便是《三国志——霸王的大陆的攻略》。从此之后我便每个月都盼望着，盼望着，当真是"衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴"（太夸张了一点）。

不管怎么说，我希望贵刊越办越好，因此我在这儿想说一点鄙人的拙见：

①《游戏软件》在电玩族中享有很高的声誉，因此大可搞一个"最受玩家欢迎的游戏排行榜"，选出我们心中的最佳游戏，而不用整天看其它同类书刊上的《××通》TOP10，《××志》TOP10。

②《软件》以前开设的那个"电刑室手记"其实是一个相当不错的栏目，让读者觉得很亲切，也拉近了杂志社与读者的距离。不知为什么后来竟没有了，让人好生遗憾。我至今仍记得老 D 退隐的无奈与众编辑对他的深切友谊之情。我还记得龙哥因扔"多余"之信而被无关告发扣薪水的事，让鄙人怀念不已。希望杂志社计划一页"小宝宝"来办一个此类的栏目。名称？我也想不出什么好的，但人总不能被×憋死吧？

③趣事一则，哲学教师何氏，一日代我班哲学（政治）课，大讲量变、质变。座中林×欺何氏为实习老师，谈笑风声。何氏怒之，抽其起身回答问题："何为质变、量变，举一实例。"林×大窘，忽想起以前"电刑室手记"笑话一则，朗声答曰："量变升级也，质变转职也。"座中玩友哄堂大笑。何氏不知所云。课后问于吾，经吾解释后，何氏沉默良久，恍然大悟："GAME 之道亦有道！得之哉，得之哉。"遂加入《电子游戏软件》读者群，以后酷爱 RPG。（注：可信度 100%）

④街上的游戏书真多呀！太滥了！

⑤《增刊》已经买到了，一看之下，果然不负众望。彩页质量特佳，内容丰富。我特别喜欢游戏周边产品的介绍，真是过足了眼瘾。黑白页方面《FF Ⅶ》十小时攻略不错，我最喜欢《漫谈动作类 RPG》和《游戏业争霸战》。特别是后者，说明贵刊从单一的游戏攻略秘技中进一步深化、升华，在向电子游戏文化的介绍方面，产生了质的飞跃。

四川新都 Horned Reaper

希望多出一些如《秘技宝典》或《增刊》之类具有一定实用性和深度的书。《格斗天书》之类高观赏性、潮流性的书（我个人认为）不宜太多。95 年有一篇《模拟仿真游戏综述》（好象是这个名字），写得极好！98 年是否还有这样的功力？《'94 典藏本》——经典！《'95 典藏本》——倒退！《'96 格斗天书》——提高知名度！《'97 增刊》——够深度！《秘技宝典》系列——内行人看的书！（因为《宝典》上的每一个字我都是很认真地看。）工具书不仅仅是拿来用的，有时会学到许多东西。贵刊出的书，最严谨的，还数《秘技宝典》和《'97 秘技宝典》！

海口 何敏

关于广告安排方面，可参照一些电视、报纸的做法，邀请广告客户赞助各个栏目。如在一些固定栏目后刊登广告客户的名称及简单资料，并注明"本栏目由某某公司特约"。在游戏攻略后注明"本游戏在某某公司有售，欢迎垂询"等。对于需要占用大幅版面刊登具体经营内容（如机种配件、各类游戏卡、CD 等）的广告商户，可将这部分内容与特约广告挂钩，在特约广告后注明"详细内容参阅某某页"，以达到前后呼应的效果。从不增加广告费用支出的角度出发，游说广告客户将具体经营内容压缩处理（如缩小字号等）。这种做法既避免了整版广告的硬性宣传，不易引起读者的反感，也有助于锁定对某款游戏感兴趣的潜在消费者。对一些从来不会留意广告的读者也能起到宣传作用。

深圳 郭宏伟

我向贵刊提个意见：就是如果在每一期的杂志中附增一些小玩意（如贴画）会吸引许多读者的…… 南京 仇石



什么时候我才能进屋？！

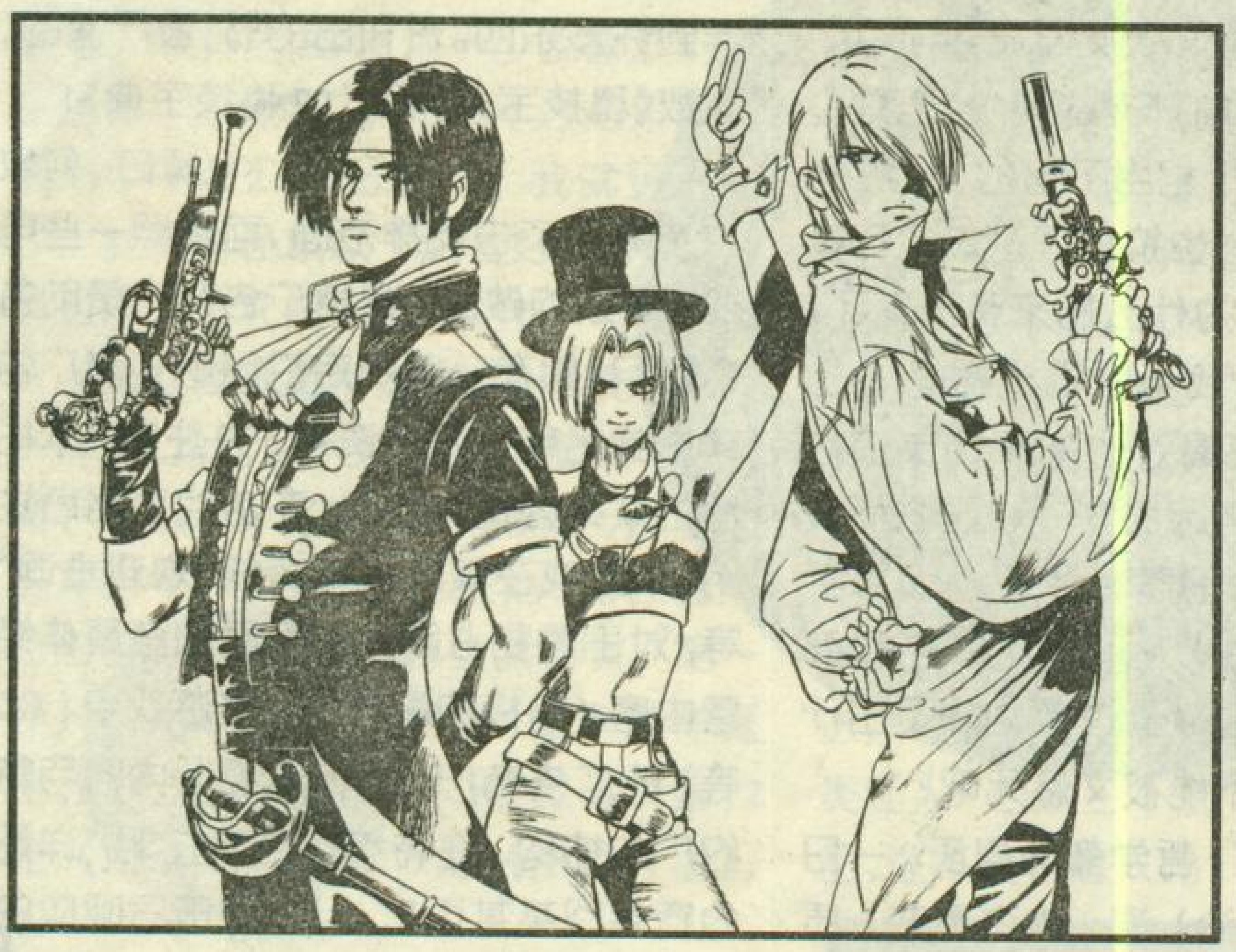


想一下没有寒气逼人、没有千里冰封、JINGLE BELLS 响个不停的 X'mas 时那白胡子老头儿怎样驾着他那鹿儿雪橇四海纵横、派发礼物、传播欢乐呢？去年本人终于可以在近似夏日的季节（以前都是在冬日）中随着人们的欢呼和光怪陆离般的绚丽景色下在 HK 渡过了 SILENT NIGHT……只可惜一觉醒来并未发现圣诞老人送来的礼物，难道我不是乖孩子吗（醒醒啊，S · P，您老贵庚了？！）……

编辑部的桌子上又堆满了来自四海五湖的贺卡，也许诸编都懒了，没人将它们象往年一样挂起来了。许多朋友送给本人的以“不知火舞”为题材的小东东我都很喜欢，真没想到一句“喜欢”竟招至如此疯狂的“回应”，那么大家就快投稿，以“舞”为主要绘制人物，有色没色都行，来个“舞の COLLECTION”吧！写到这里，同事从外边拿来一个包裹，说是给我的，打开略显土气的色装纸和 NIKE 鞋盒，说时迟，那时快，千只色彩斑斓的纸鹤乍现眼前，“哇，又有人向你示爱了”一阵起哄声传来，打开旁边那封长达 18 页的信，才知道是福建晋江的男孩子洪志建寄来的，洪同学你这千只彩鹤和字里行间流露出的对《电软》的款款深情和关爱我们就收下了。在此，谨代表诸编向你道声谢，并祝你今年“吃嘛儿嘛儿香，干嘛儿嘛儿灵！”这时桌上的三岛平八 NAMCO 正宗原版玩偶，向我露出了甜美的微笑，于是我就很残忍地将其倒立旋转几个 360°……

“一往情深”之后，是否还眷恋大墙，仍对画廊有不舍依依之情呢？此次的“× × 赏”就命名为“深冬艳阳赏”！意在这即将逝去的冬日中最后的时刻让画廊给大家带来艳阳般的温暖，使大家不再流连在那寒冷的街头，慵懒地缱绻在画廊的梦中……

——廊主 SHADOW/PHOENIX



▼《97 格斗之决斗中世纪》 张彬

张彬，喜爱格斗类游戏，尤其擅长《铁拳 2》、《魂之利刃》，厌烦 RPG（嘻嘻，是看不懂日文吧，——S · P 语）。
主要作品：《风暴少年》、《武林少年》、《异能教师》、《爱之曲》

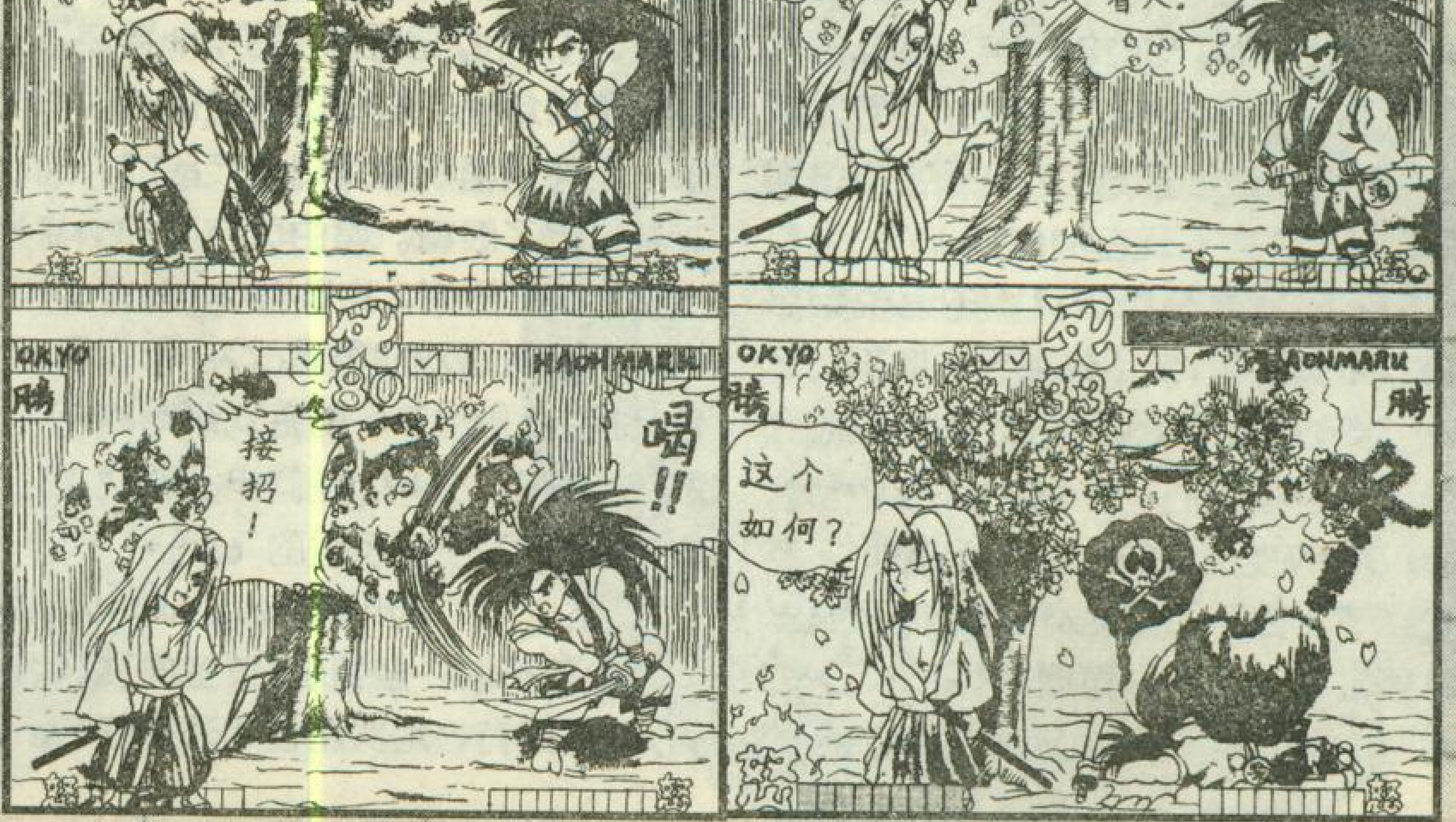
▼我猜风华是霸王丸，岚叶是右京，如果猜错了也不许发出八神狄笑声哦，否则晚上小心什么手里剑、血滴子的暗器袭击啊，哈哈，想为中国漫画事业增砖添瓦的 girl 们！

◀被 Q 版逗(?)成这样也真不容易啊，尤其是象牙神这等豪气男儿，如果对战时变 Q 版真能胜利的话，编辑部中诸编一旦掌握，本人不败之谜岂非难以 FOREVER 了吗？



▲《真侍魂—Q 版的作用》
四川泸州 癫虎

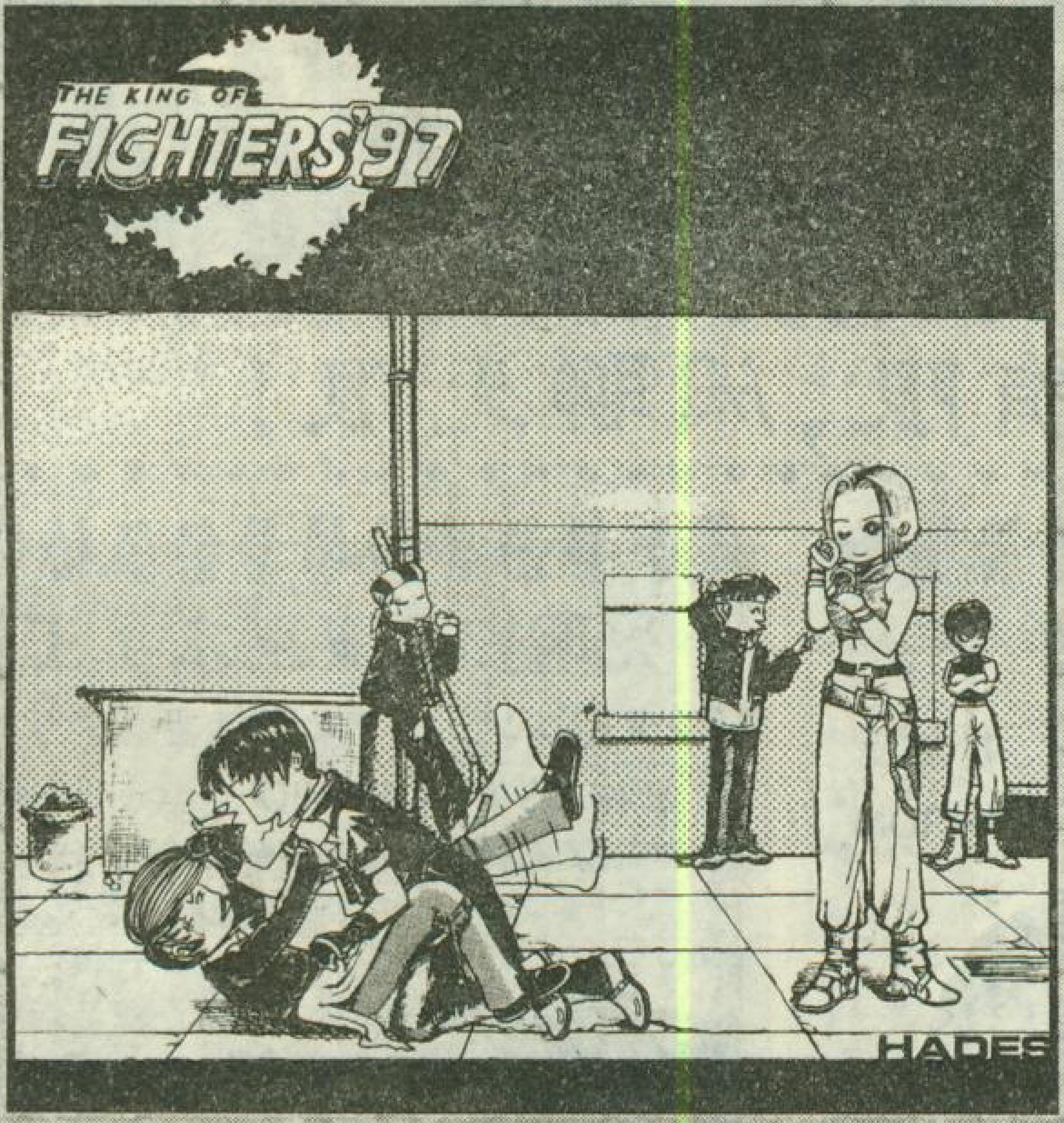
▼《侍魂 · 右京的胜利》
山东荷泽 风华、岚叶



虎虎生威璀璨游情帷幄运筹愿天上下有志侠者终成正果

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月"××赏"者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

题图绘画/郑州 朱卫强　第34期



▲《97格斗之王》 吉林长春 栗可新

▼也许名字有错，怪只能怪你写得太帅了啊！你这种画法很特殊，从《斗神传》到《侍魂》都绘得有声有色，你的画总给我一种小时候玩得一种画画玩具所出来之效果的FEELING……



▲《绯村剑心》 北京海淀 Rainy

▲原稿画得很细啊，猫咪。以后希望能多加创意，（现在一看见剑心就有些后悔去年去HK未购置浪客的COMIC，唉，HOW pity is it！）有机会的话……

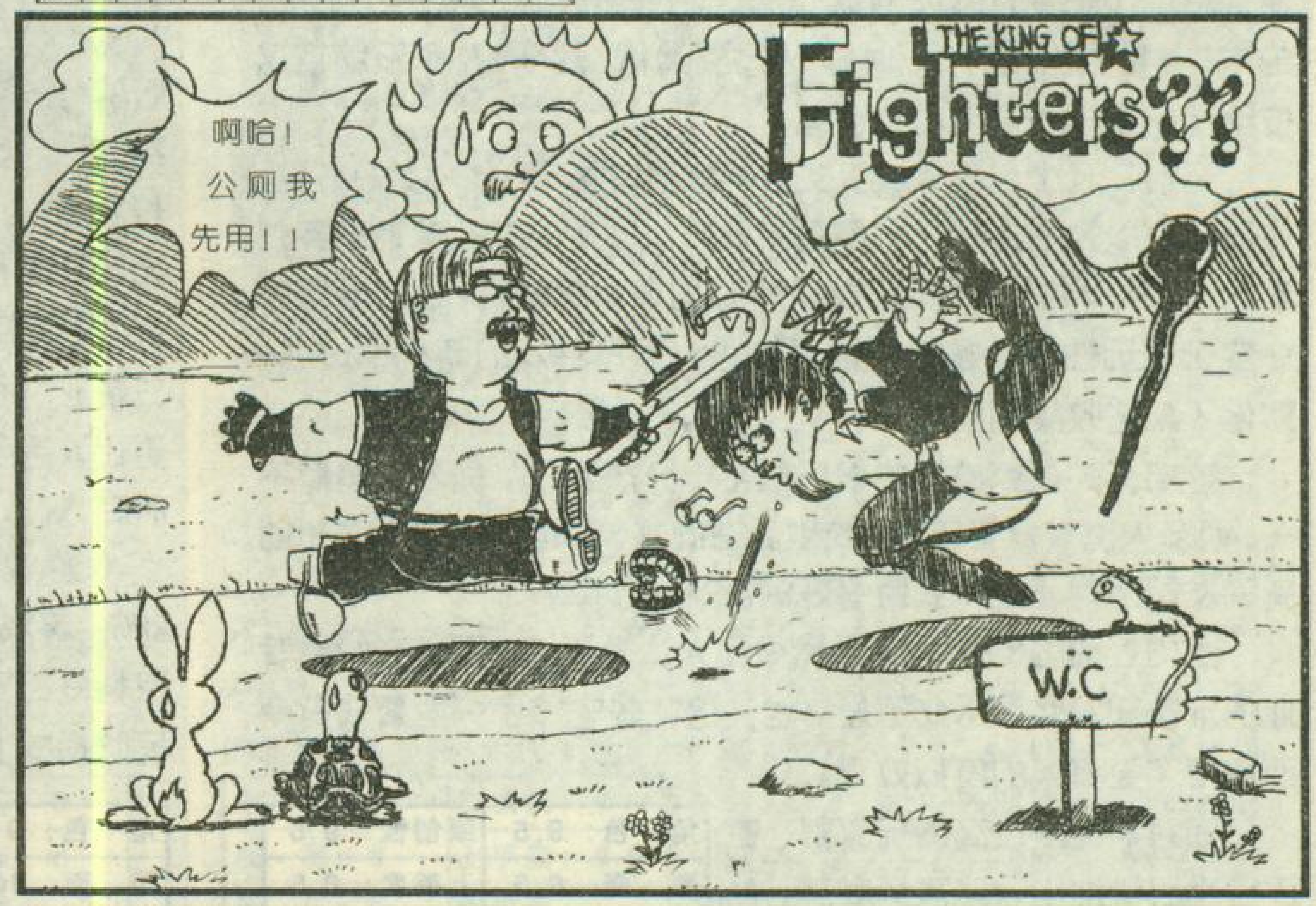
◀你这张KOF的海报另类版虽然画面够简单，但思路不错嘛！补妆的玛丽，一旁嘲笑草雉与八神打架的比利，还有向克丽丝献殷勤的真吾都Q得很可爱啊，以后尝试画些正常比例的人物哦。



◀《桔·右京》北京新源里 Werlaston

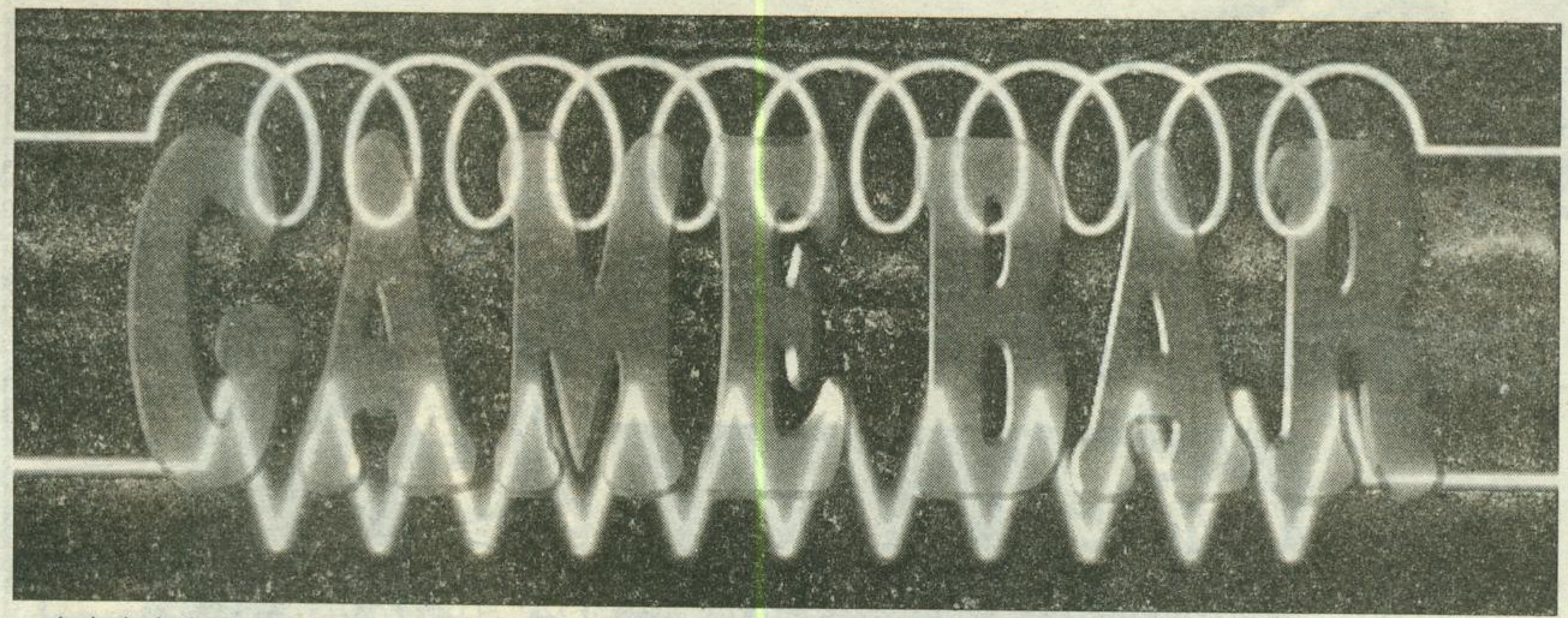
"深冬艳阳"赏

▼《草雉京VS八神庵之"夕阳无限好"》 江苏徐州 王乐



▲虽然许多朋友都责怪过我说过于喜欢Q版作品，但此次仍冒天下之大不韪，将你推上"大赏之座"，业已发福的京与仍很苗条的八神不再为宿命而战了，而是孜孜不倦地争夺W·C，真是淘气啊……

快乐青春光辉画廊倒海排山祝墙内外无悔少年勇往直前



空间有限，闲聊无限！

陆行鸟之不思议的迷宫
(チョコボの不思议なダンジョン)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 A·RPG 媒体 CD—ROM



《陆行鸟之不思议的迷宫》的推出使笔者终于在众多所谓追求大手笔的作品中，找到了一款能让玩家感到清澈有趣的作品，单从这点讲，就应该感谢今作的开发商——史克威尔。

史氏向来善于营造气氛，把游戏整体的感觉渲染得非常浓烈，具体到这款作品中，也是如此。片头的 CG 真是相当有趣，一时间，可爱、滑稽、幼稚，都一股脑被这位明星所表现得淋漓尽致。

记得在几个月前，从朋友那里看到有关《陆行鸟》的广告，当时我还以为今作只是一部适合低龄玩家的游戏。但是事实并非如此，本作还是有相当的新意的，如道具的识别、合成等均会令要求可玩性的玩家找到栖身之他，虽然游戏的随机性过强、淡化了某些收集的乐趣。

近期有关史克威尔的报导似乎十分热烈，从优到缺褒贬不一，很多人说其水平下降，我也确有同感，但是史氏的全面和创新的发展方向还是令我所看好的。

比如近期的《抉择》，虽然很多人认为不佳，可是一些更专业的玩家却对此可乐此不疲，也许这就是去掉了一些繁琐指令而取得了更真实的模拟效果。

面对期待度过高的玩家群、史氏应当尽快推出一些耐久度高，并有一定超前性的作品，以回报玩家尤其是那些期待度过高的玩家。

角　色：	9.5	原创性：	9.5
画　面：	8.5	上手度：	8.5
音　乐：	8.5	移植度：	——
情　节：	8	投入度：	9
操作性：	9	总评价：	8.81

——张代奇

光明力量Ⅲ剧本 1 王都的巨神
(シャイニング・フォースⅢシナリオ 1 王都の巨神)

机种 SS 厂商 SONIC 类型 RPG 媒体 CD—ROM



一直以为，世嘉将以“GRANDIA”作为杀手锏来对付 97 年底的商战，未曾想到，这个横空出世的“光明力量”却出人意料地获得了极大的成功，给热情期盼的土星玩家带来了一份惊喜。

也许是为了尽早地加入年末商战，也许是为了多赚些钱，SS 版的“光明力量Ⅲ”采用了三个故事相对独立、情节相互联系的结构安排。虽然没有看到以后的两张光盘，但是“王都”的开头已经悬念丛生，非常吸引人了。至于战斗画面和魔法场面，由于采用了光源处理和半透明技术，其绚烂之程度完全可以同 PS 的 FF7 相比美。游戏中采用的全三维画面非常自然与清晰，效果甚至超过“格兰蒂亚”！看来进入后期的土星三维技术确实有了长足的进步。而更让人感到吃惊的是，读取这些漂亮的画面根本不需要花费什么时间，玩家大可以反复欣赏而没有等待之苦。

游戏的系统同 MD 原作基本相同，也是以 SLG 为主的 RPG。游戏中不同职务的角色之间的相生相克设置得比较平衡，友情度的安排更是体现了合作战斗的乐趣，至于难度方面亦是呈阶梯式上升的，玩家上手非常容易。

角　色：	9	原创性：	8
画　面：	10	上手度：	8
音　乐：	9	移植度：	——
情　节：	9	投入度：	10
操作性：	10	总评价：	9.13

在土星去年末的强作之中，“光明力量Ⅲ”无疑是最优秀、最有购买价值的，世嘉的王牌 RPG 确实不容小视。

——真宫寺

公主的王冠(PRINCESS CROWN)

机种 SS 厂商 ATLUS 类型 A·RPG 媒体 CD—ROM



同"光明力量"一样,"公主的王冠"也是一个事先未受玩家重视，出版后又大受好评的节目。ATLUS 在这个游戏上确实花费了不少心血。

游戏的模式与 TREASURE 曾经制作过的土星游戏 "守护英雄" 有些相似，属于那种横版的二维 A·RPG 节目，动作游戏的成份很高，对玩家的要求比较严格。游戏对各个角色设计了上千种动作模式，所以尽管是二维的动画，但人物活动时的真实感仍然很高。巨大的人物在对战时非常有迫力，背景画面也非常出色，堪称二维游戏中的佼佼者。

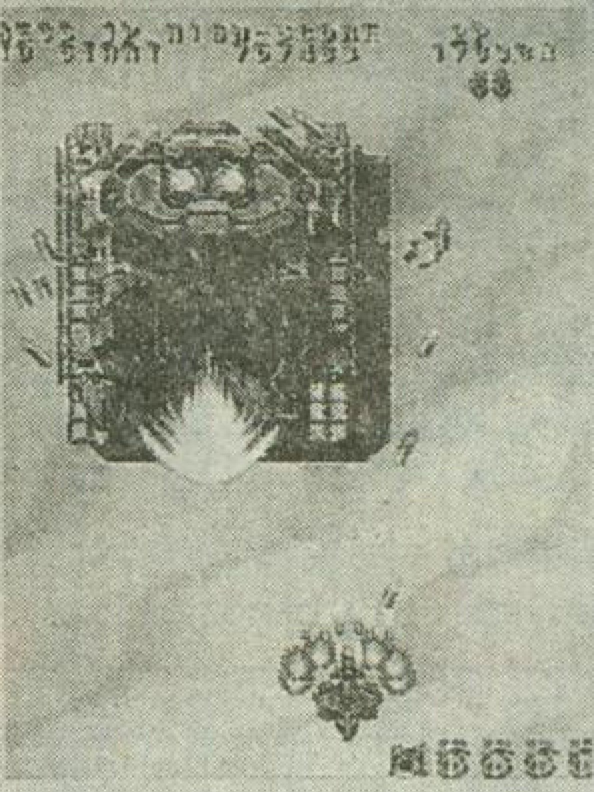
出色的音乐及音响效果亦是该游戏的一大特点，与环境和氛围契合得丝丝入扣。不过对于 RPG 来说，情节方面便显得淡漠了一点。当然这也是同类游戏的通病("守护英雄"与"精灵王纪传"等游戏都是如此),不能单怪"公主"一个。动作上虽然比较流畅，但是有时也感觉略为缓慢了一些。

——真宫寺

角　色：9	原创性：8.5
画　面：9	上手度：8
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：8	投入度：8
操作性：8	总评价：8.38

究极虎 2 加强版(究极 TIGER 2 PLUS)

机种 SS 厂商 NAXAT 类型 STG 媒体 CD—ROM



曾经对次世代主机缺少二维射击游戏佳作而抱怨不断，在多边形和三维的天下，也只有"STRIKE 1945"等寥寥几个作品可以解一时之渴——直到这个"究极虎 2"的出现。

秉承了"硬派射击游戏"一贯风格的"究极虎"系列，一直是射击游戏玩家所推崇的作品。此次推出的土星版不仅是街机版的完全移植，更利用了次世代主机出色的二维图形机能，将游戏的效果推到极致。比起前作，"究极虎 2" 在画面效果上有了很大的进步，物体质感的提高使射中敌机的实体感增强，游戏给人非常爽快的感觉。另外一方面，音响效果也有了很大的改进，玩家的情绪更容易投入。

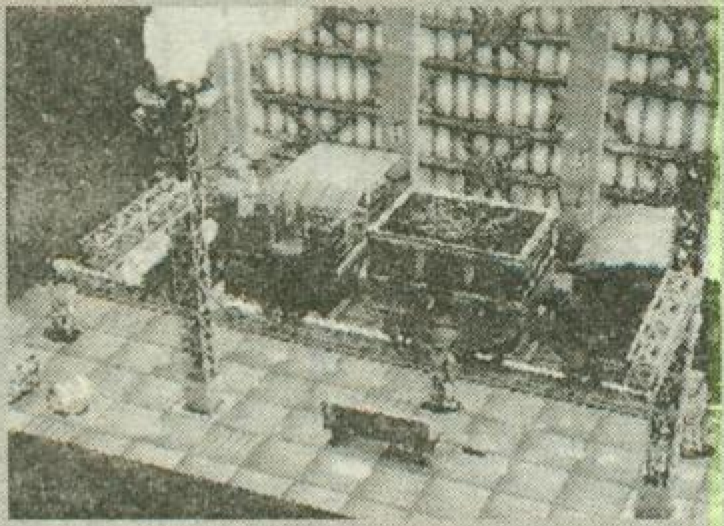
游戏在难度上的控制比较严格，不过对于可以无限连版的游戏来说，这种难度也并不能算做过分。比较令人遗憾的是游戏的版面较少，玩家的情绪刚刚被激起，游戏便将近结束，令人有余韵未尽之感。

——KEN

角　色：8	原创性：8
画　面：9	上手度：9
音　乐：8	移植度：10
情　节：——	投入度：10
操作性：10	总评价：9

格兰蒂亚(GRANDIA)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 RPG 媒体 CD—ROM×2



使笔者对该作充满幻想的是 "格兰蒂亚" 的演示版，当时想的是完成版将更加出色，却未曾料到，采用了玩家对演示版的意见和建议后，反而使得完成版打了不小的折扣。

片头及剧中的 CG DEMO，其效果显然不及演示版中来得清晰和出色。游戏中的全三维场景，应玩家的要求增加了光源处理，却造成了画面的不流畅，人物移动稍嫌呆涩，战斗的部分改进也是笔者不能苟同的。

尽管如此，作为 GAME ARTS 苦心经营四年的巨作，"格兰蒂亚"仍然风范尤在。引人入胜的故事情节是其受到欢迎的关键。如果说 FF7 的三张光碟有哗众取宠之嫌的话，"格兰蒂亚" 的双光碟就显得言之有物、物有所值了。不过游戏中"银色之星"的味道过浓(包括人物性格方面),笔者有时甚至会忘记自己在玩哪一个节目。GAME ARTS 在拓宽自身思路方面还有一段长路要走。

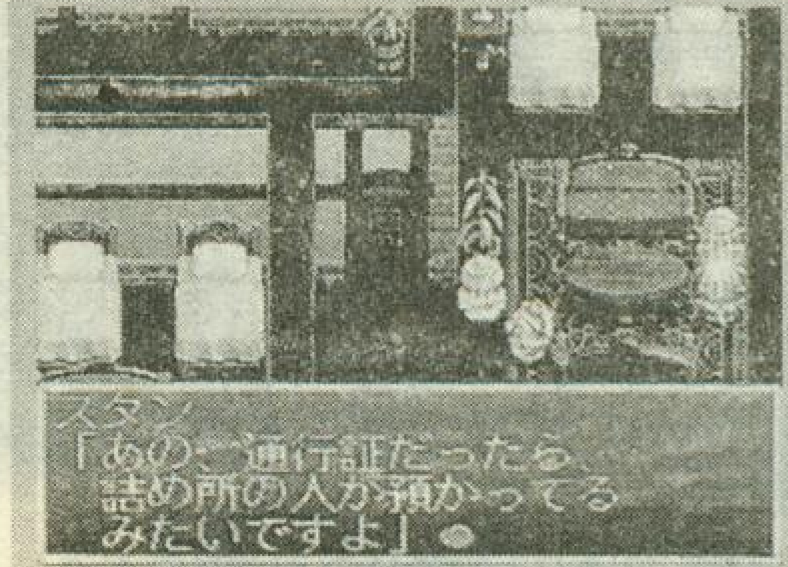
与 FF7 相抗衡，这终究是一句用来宣传的广告语。尽管"格兰蒂亚"在很多方面都有着出色的表现，尽管 FF7 也有很多的缺点，但是 GAME ARTS 的王者之气到底还是不足。玩家的目光还是放远一些，且看下一个 "银色之星 2" 究竟如何？

——SONIC

角　色：9	原创性：9
画　面：9	上手度：8
音　乐：10	移植度：——
情　节：9.5	投入度：9
操作性：9	总评价：9.06

宿命传说(TALES OF DESTINY)

机种 PS 厂商 NAMCO 类型 A·RPG 媒体 CD—ROM



我不是一个十分迷漫画的人，所以知道藤岛康介是从 SFC 的第一个 48M 的游戏"幻想传说"的标题画面上。将人物设计者的名字写在游戏标题画面上，是很少见的事情，而那款游戏又很好玩，我便开始注意这个人及游戏的续作。自从"樱大战"后，更喜欢藤岛康介了，所以当看到本作的人物设计并不是他时，心中稍稍有些失望。还好，游戏仍然令我欣慰，当然也包括游戏人物的可爱。

本作基本继承了前作的系统和风格，就连战斗时的操作也没有变，战斗时使用各种技巧攻击敌人时的 "噗噗噗" 音效，和轻松搞笑的气氛，让人觉得这是 RPG 最佳的战斗方式。就画面来讲，一贯以高素质 CG 著称的 NAMCO 并未与势头正劲的 SQUARE 争锋，只采用普通的 2D 画面。游戏没出时，大家都怀疑这么做的效果会不如 3D 的好，恐怕是 SQUARE 把 PS 的玩家惯坏了吧。绝大多数次世代的 RPG 也都是 2D 的，比如 SS 的"银色之星"系列，用 2D 表现并不会失掉作品的精彩。事实是最好的说明，游戏画面的精细程度决不亚于任何游戏，在如描绘人物心理感受等细部时，更比前作有过之而无不及。

——PINSER

角　色：9	原创性：9
画　面：9	上手度：8.5
音　乐：9	移植度：——
情　节：8.5	投入度：9
操作性：10	总评价：9

卡片召唤师(CULDCEPT)

机种 SS 厂商 大宫 SOFT 类型 TAB 媒体 CD—ROM



这是个梦幻般的世界，不仅仅指那些形态各异的幻兽、本领不同的魔法师，而且在这里是没有金钱存在的，真是梦幻般的世界呀！

本作是一款大富翁＋卡牌的游戏，既然是大富翁怎么会没有金钱存在呢？原来这里是使用魔法力来代替金钱的，当走到别人的领地时就要牺牲自己的魔法力来增长别人的魔法力，很巧妙地将金钱和魔法这两个不同属性的数值合二为一了。在卡牌游戏中的幻兽属性，被完美地与地形属性融合在一起，使得游戏的技巧性不仅表现在通过卡牌组合来提高自身实力，所以选择不同的主角就要组合不同的牌，这一点在多人对战中尤为重要的。

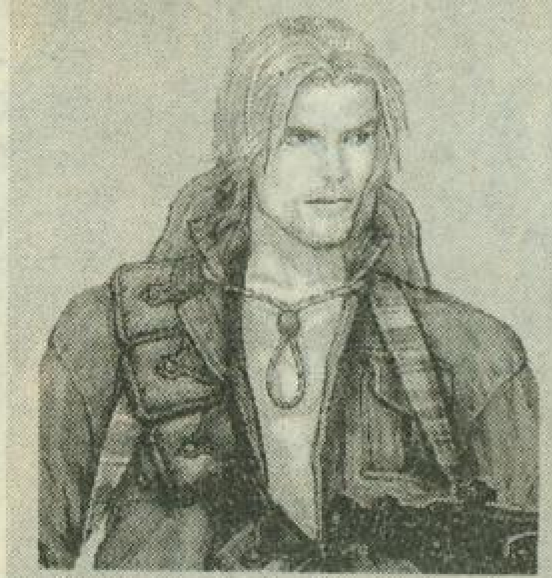
游戏中的人物设计不是很好，几位男女都有点傻不鸡鸡的。但其实游戏的真正角色是那些绘制得十分精美、总共二百多种功能各异的的卡牌，令人佩服设计者的想象力和设计能力。值得一提的还有由古代佑三先生作的背景音乐，笔者很喜欢模式选择画面中那一段配合阴暗烛光的曲子。

——PINSER

角　色：8	原创性：10		
画　面：8.5	上手度：8		
音　乐：8.5	移植度：——		
情　节：8	投入度：9		
操作性：9	总评价：8.63		

前线任务·抉择(FRONT MISSION·ALTERNATIVE)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 S·RPG 媒体 CD—ROM



一直以为"抉择"会是"前线"的第三部作品，没想到却被"前线任务 2"抢在了前头，虽然这并不会使这两部作品的内容改变，但可以看出 SQUARE 公司内部的竞争也是很激烈的。

一个题材被作了四部游戏之中，如何才能不让人厌烦，制作者当然要动一番脑筋，费一些思量，出点儿新奇才行。"抉择"在香港的名字被人定为(不是译为)"另类前线任务"，也能从此窥见一些它的别样风格吧。

如何让近未来的局部战争充分体现出来是本作的中心。回合制的 SLG 及象"枪之危机"那样的 A·RPG 显然做不到，而完全的真实时间制只能用来表现短时间内的战斗，那么如本作这种半真实时间制的战斗系统的运用就不难理解了。同时三个小队之间的兵力调配与运用将游戏从战术层面提高到战略层面，类似的感觉以前只有在"兰古瑞萨 3"中体验过，但"兰"还只是战术的。

与制定作战方案时的快乐相反，实际的战斗中就基本上不用操作了，加上节奏并不理想，那种看 REPLAY 式的感觉就不如"C&C"那么刺激了。这也是 SQUARE 在选择 PS 的优秀图形机能的同时，为处理速度慢付出的代价吧。

人经常会遭遇选择，如何抉择是每个人必须掌握的。

——PINSER

角　色：9	原创性：10
画　面：8	上手度：8.5
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	投入度：8
操作性：7.5	总评价：8.44

幕末浪漫·月华的剑士

(幕末浪漫·月华の剑士)

机种 ARC 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 MVS



剑术对战游戏除了"侍魂"系列之外还有什么呢？"魂之利刃"是 3D 的，不能算。那么能马上说出来的就只有"霸王忍法帖"和"天外魔境真传"这两个了。

也许 SNK 想独占这个题材吧，所以它不能容忍 HUDSON 的"真传"再发展下去。于是模仿其感觉、超越其流畅度的"月华的剑士"便诞生了。凭 SNK 的实力，轻易就可以制作一款还说得过去的对战游戏，"月华的剑士"比"真传"好玩也是应该的。HUDSON 想继续制作"真传"的话，恐怕要仔细想想了。

初玩此作是很容易上手的，象我这种"菜鸟"也能打个七七八八，简单的超杀指令也能让人大呼过瘾，印象中 SNK 好象不擅于此，指令的复杂难记使一批人始终衷情于 CAPCOM。

"月华的剑士"在人物设计上虽比不上"侍魂"人物，但却也切题得很，展现了幕末时期的浪漫。

——PINSER

角　色：9	原创性：8.5
画　面：8.5	上手度：8.5
音　乐：8.5	移植度：——
情　节：——	投入度：9
操作性：10	总评价：8.86

口袋战士(POCKET FIGHTER)

机种 ARC 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CPS Ⅱ



也许它不那么幸运，虽然冠以"POCKET"，但远远达不到"Pocket Monster"骄人的辉煌成绩。CAPCOM 近几年似乎愿意将自己麾下战士汇集一堂(例如《X—MEN 对街霸》、《超级漫画英雄对街霸》等等)，尤其是早时以 Q 版战士出现的《超级方块霸王 X》更是多机种制霸，甚至连 PC 玩家也为之津津乐道，经常去向电玩迷挑战……

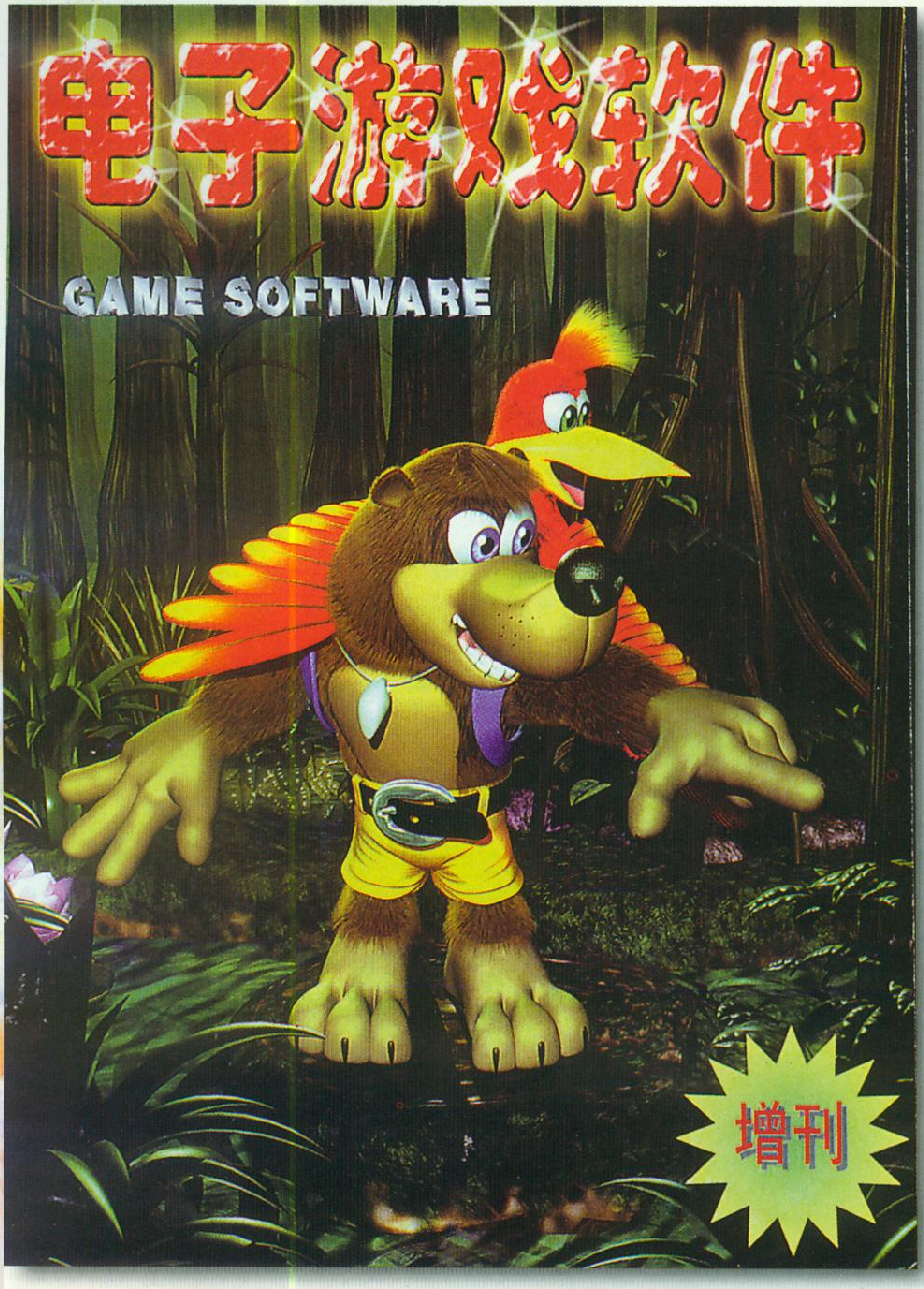
于是这款搞笑程度无与伦比的 FTG 诞生了，数位 Q 版斗者们登场了。如果你看了上期的《格斗天书》，其丰富的系统一定了解了吧，在此不再冗谈。但笔者曾在机厅中看到它面对《'97 KOF》、《月华的剑士》、《私立法律学园》、甚至《电车·GO!!》等人气作品，它被冷落在一边，于是我就上去了，但由于被背景"可爱"景色吸引等客观因素……(后果可想而知)。

可以说它是一部小品级的可爱作品，但其那种特殊的 HAPPY 氛围一定会让你 Can' t help loving It……

——S·P

角　色：9	原创性：7
画　面：10	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	投入度：9.5
操作性：8.5	总评价：8.57



电子游戏软件
制作

信心的保证！

彩版要目：N · G英雄们的变迁；N · G霸技保存版；侍魂档案夹；玩具总动员之制霸江湖，世嘉秘宝鉴定团；游戏龙凤人物榜

黑白版要目：一世情缘—任天堂红白机经典游戏回顾；动作游戏研究；漫谈动作RPG；VR高手心法披露；游戏业超级争霸战—索尼与任天堂……

1997年11月全国发行

全书无广告！！

108面彩页页页精彩

绝对酷呆

豪华限定特典
不缺货才是怪事！

108面彩页全部进口铜版纸印刷，封面250克超重铜版纸复膜，令人酷呆。

定价：23 元

怪书、奇书你绝对见不到。这是国内第一本，我们也坚信不会有第二本。这样内容、这个价格，谁也办不到。

势必抢手　势必轰动　势必感动　势必珍爱　势必热销　势必收藏　势必缺书　势必势必



ISSN 1006-5032
02>
9 771006 503000

邮发代号：82-648　统一刊号：CN 11-3505/TP　订价：6.40元